

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA BERBASIS
ADOBE FLASH CS6 PADA KETERAMPILAN MENULIS BAHASA
PRANCIS SISWA KELAS XI SMA N 1 SANDEN**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan



Oleh

Welas Sedyaningsih

NIM 12204241001

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA PRANCIS
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

2016



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA PRANCIS
Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 550843, 548207 pesawat 236, Fax (0274) 548207
Laman: fbs.uny.ac.id E-mail: fbs@uny.ac.id

**SURAT KETERANGAN PERSETUJUAN
UJIAN TUGAS AKHIR**

FRM/FBS/18-01
10 Jan 2011

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nuning Catur Sri Wilujeng, M.A.

NIP. : 19730330 200212 2 001

sebagai pembimbing, menerangkan bahwa tugas akhir mahasiswa:

Nama : Welas Sedyaningsih

No. Mhs : 12204241001

Judul TA : PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA
BERBASIS *ADOBE FLASH CS6* PADA KETERAMPILAN
MENULIS BAHASA PRANCIS SISWA KELAS XI SMA N 1
SANDEN.

sudah layak untuk diajukan di depan Dewan Penguji.

Demikian surat keterangan ini dibuat, untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, Desember 2016

Pembimbing,

Nuning Catur Sri Wilujeng, M.A.

NIP.19730330 200212 2 001

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Berbasis *Adobe Flash CS6* pada Keterampilan Menulis Bahasa Prancis Siswa kelas XI SMA N 1 Sanden” telah dipertahankan di depan dewan penguji pada Jum’at, 30 Desember 2016 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

| Nama | Jabatan | Tanda Tangan | Tanggal |
|----------------------------------|---------------|---|-----------------|
| Dr. Dwiyanto Djoko P., M.Pd. | Ketua |  | 11 Januari 2017 |
| Nuning Catur Sri Wilujeng, M.A. | Sekretaris |  | 06 Januari 2017 |
| Drs. Ch. Waluja Suhartono, M.Pd. | Penguji Utama |  | 06 Januari 2017 |

Yogyakarta, 11 Januari 2017

Fakultas Bahasa dan Seni

Universitas Negeri Yogyakarta



Dekan,

Dr. Widayastuti Purbani, M.A.

NIP. 19610524 199001 2 001

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya :

Nama : Welas Sedyaningsih

NIM : 12204241001

Program Studi : Pendidikan Bahasa Prancis

Fakultas : Bahasa dan Seni

menyatakan bahwa karya ilmiah ini adalah hasil pekerjaan saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, karya ilmiah ini tidak berisi materi yang ditulis oleh orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim.

Apabila ternyata terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, Desember 2016

Penulis,



Welas Sedyaningsih

NIM. 12204241001

MOTTO

Tuntutlah Ilmu dari Buaian Sampai ke Liang Lahat (HR. Muslim)

Barang Siapa Meniti Jalan dalam Rangka Menuntut Ilmu Maka Allah akan
Mempermudah Baginya Jalan Menuju Surga (HR. Ahmad)

“Hai orang-orang yang beriman, jadikanlah sabar dan shalat sebagai penolongmu,
sesungguhnya Allah beserta orang-orang yang sabar”. (QS. Al-Baqarah:153)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan rasa syukur kehadiran Allah SWT, skripsi ini saya persembahkan kepada:

“kedua orang tua ku tercinta Bapak Trisno Sumarjo dan Ibu Sawinah yang selalu memberi dukungan materi dan tidak henti-hentinya memanjatkan doa dengan penuh kasih sayang dan keikhlasan yang tak terhitung”.

Semoga Allah SWT selalu memberikan kesehatan, panjang umur dan keberkahan

Bapak dan Ibu. Aamiinn

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan, rahmat, taufik, serta hidayah-Nya sehingga skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Berbasis Adobe Flash CS6 sebagai Media Pembelajaran Keterampilan Menulis Bahasa Prancis Kelas XI SMA N 1 Sanden” dapat terselesaikan dengan baik.

Penyusunan skripsi ini tidak akan tersusun dengan baik tanpa adanya bimbingan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini disampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Dr. Widyastuti Purbani, M.A., selaku dekan Fakultas Bahasa dan Seni UNY.
2. Dr. Drs. Mama Suryaman, M.Pd., selaku wakil dekan 1 Fakultas Bahasa dan Seni UNY.
3. Dr. Roswita Lumban Tobing, M.Hum., selaku ketua jurusan Pendidikan Bahasa Prancis FBS UNY.
4. Dra. Norberta Nastiti Utami, M.Hum., selaku dosen penasihat akademik.
5. Nuning Catur Sri Wuijeng, M.A., selaku dosen pembimbing skripsi yang telah memberikan arahan, waktu, dan tenaganya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
6. Kedua orang tuaku Bapak Trisno Sumarjo dan Ibu Sawinah yang selalu memberikan dukungan moral dan material. Kalianlah penyemangat dalam hidupku.
7. Dra. Siti Sumiyati, M.Pd., selaku dosen ahli materi yang telah membimbing materi pada pembuatan media pembelajaran.
8. Dian Wahyuningsih, M.Pd., selaku dosen ahli media pada pembuatan media pembelajaran.
9. Sumiyati, selaku pembuat media pembelajaran Ular Tangga Berbasis *Adobe Flash CS6*.
10. Guru mata pelajaran bahasa Prancis dan siswa kelas XI IPA.3 SMA N I Sanden.

11. Titis Dwiyliani, Septiana Ari P, dan Ananti Primadi sahabat sekaligus teman senasib, seperjuangan menyusun skripsi yang selalu memberikan semangat dan doa serta mengajak jalan-jalan.
12. Kosan Unyu Samirono CT VI 123 C yang selalu kompak dan menghibur.
13. Teman-teman KKN kelompok 13 yang selalu memberikan semangat dan doa.
14. Teman-teman PPL SMA N 1 Sanden yang selalu mengajak jalan-jalan.
15. Mahasiswa Pendidikan Bahasa Prancis angkatan 2012.
16. Semua pihak yang membantu penyusunan skripsi ini.

Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat sebagaimana yang diharapkan.
Amin.

Yogyakarta, Desember 2016
Penyusun

DAFTAR ISI

| | |
|---------------------------------------|------|
| HALAMAN JUDUL..... | i |
| HALAMAN PERSETUJUAN..... | ii |
| HALAMAN PENGESAHAN..... | iii |
| HALAMAN PERNYATAAN | iv |
| HALAMAN MOTO | v |
| HALAMAN PERSEMBAHAN | vi |
| KATA PENGANTAR | vii |
| DAFTAR ISI..... | ix |
| DAFTAR GAMBAR | xii |
| DAFTAR TABEL..... | xiii |
| DAFTAR LAMPIRAN..... | xiv |
| ABSTRAK..... | xvi |
| EXTRAIT | xvii |
| BAB I. PENDAHULUAN | |
| A. Latar Belakang Masalah..... | 1 |
| B. Identifikasi Masalah | 4 |
| C. Batasan Masalah | 5 |
| D. Rumusan Masalah | 5 |
| E. Tujuan Penelitian | 5 |
| F. Manfaat Penelitian | 6 |
| G. Produk Akhir yang Diharapkan | 6 |

| | |
|--------------------------|---|
| H. Batasan Istilah | 7 |
|--------------------------|---|

BAB II. KAJIAN TEORI

| | |
|--|----|
| A. Deskripsi Teori | |
| 1. Pembelajaran Bahasa Asing | 8 |
| 2. Media Pembelajaran..... | 9 |
| 3. Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif | 16 |
| 4. Permainan Ular Tangga | 25 |
| 5. Adobe Flash CS6 | 27 |
| 6. Keterampilan Menulis..... | 29 |
| B. Penelitian yang Relevan | 31 |
| C. Kerangka Berpikir | 32 |

BAB III. METODE PENELITIAN

| | |
|---|----|
| A. Metode Penelitian | 34 |
| B. Prosedur Pengembangan Media..... | 34 |
| C. Penilaian Produk | 37 |
| D. Jenis Data | 38 |
| E. Subjek Penelitian..... | 38 |
| F. Teknik Pengumpulan Data..... | 38 |
| G. Instrumen Penelitian | 39 |
| 1. Instrumen untuk Dosen Ahli Materi | 41 |
| 2. Instrumen untuk Dosen Ahli Media..... | 42 |
| 3. Instrumen untuk Guru Bahasa Prancis..... | 44 |
| 4. Instrumen untuk Siswa..... | 45 |
| H. Teknik Analisis Data..... | 46 |

BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

| | |
|--------------------------------|----|
| A. Deskripsi Data..... | 49 |
| 1. Prosedur Pengembangan | 49 |
| a. Potensi dan Masalah..... | 49 |

| | |
|---|----|
| b. Pengumpulan Data | 50 |
| c. Desain Produk | 52 |
| d. Validasi Desain | 54 |
| 1) Validasi Ahli Materi..... | 54 |
| 2) Validasi Ahli Media | 55 |
| 3) Penilaian Guru..... | 56 |
| 4) Tanggapan Siswa | 57 |
| e. Revisi Desain | 59 |
| f. Uji Coba Produk..... | 60 |
| B. Pembahasan Hasil Penelitian | 60 |
| 1. Prosedur Pengembangan Media..... | 60 |
| 2. Hasil Akhir Validasi Kualitas Media Pembelajaran | 63 |
| C. Keterbatasan Penelitian..... | 66 |
| | |
| BAB V KESIMPULAN DAN SARAN | |
| A. Kesimpulan..... | 67 |
| B. Saran..... | 68 |
| DAFTAR PUSTAKA..... | 69 |
| LAMPIRAN | 70 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|----|
| Gambar 1. Model Pengembangan Media..... | 21 |
| Gambar 2. Siklus Pengembangan Pembelajaran Multimedia..... | 23 |
| Gambar 3. Tampilan <i>Welcome Screen Adobe Flash CS6</i> | 28 |
| Gambar 4. Langkah-Langkah Penelitian dan Pengembangan | 36 |
| Gambar 5. Hasil Penilaian Ahli Media | 56 |
| Gambar 6. Hasil Akhir Penilaian Media..... | 65 |

DAFTAR TABEL

| | |
|--|----|
| Tabel 1. Kisi-kisi Penilaian Ahli Materi | 40 |
| Tabel 2. Kisi-kisi Penilaian Ahli Materi Hasil Modifikasi | 41 |
| Tabel 3. Kisi-kisi Penilaian Ahli Media..... | 42 |
| Tabel 4. Kisi-kisi Penilaian Ahli Media Hasil Modifikasi..... | 42 |
| Tabel 5. Kisi-kisi Penilaian Guru Bahasa Prancis dalam Aspek Ketepatan Konsep dan Kompetensi | 43 |
| Tabel 6. Kisi-kisi Penilaian Guru Bahasa Prancis dalam Aspek Ketepatan Konsep dan Kompetensi Hasil Modifikasi | 44 |
| Tabel 7. Kisi-kisi Penilaian Guru Bahasa Prancis dengan Aspek Kualitas Tampilan | 44 |
| Tabel 8. Kisi-kisi Penilaian Guru Bahasa Prancis dengan Aspek Kualitas Tampilan | 44 |
| Tabel 9. Kisi-kisi Penilaian Siswa dalam Aspek Pembelajaran..... | 45 |
| Tabel 10. Kisi-kisi Penilaian Siswa dalam Aspek Penyajian Materi | 45 |
| Tabel 11. Kisi-kisi Penilaian Siswa dalam Aspek Pengoperasian Media | 46 |
| Tabel 12. Kategori Penilaian Kualitas Media Pembelajaran | 47 |
| Tabel 13. Kategori Penilaian Tanggapan Siswa | 47 |
| Tabel 14. Hasil Analisis SK, KD, dan Materi Bahasa Prancis Kelas XI | 51 |
| Tabel 15. Hasil penilaian Guru Bahasa Prancis | 57 |

Tabel 16. Hasil penilaian Tanggapan Siswa58

Tabel 17. Hasil Akhir Validasi Kualitas Media Pembelajaran64

DAFTAR LAMPIRAN

| | |
|--|-----|
| 1. <i>Flowchart</i> | 72 |
| 2. <i>Storyboard</i> | 73 |
| 3. <i>Draf Materi</i> | 77 |
| 4. <i>Silabus</i> | 90 |
| 5. <i>Surat Pernyataan Ahli Materi</i> | 116 |
| 6. <i>Lembar Validasi Ahli Materi</i> | 117 |
| 7. <i>Surat Pernyataan Ahli Media 1</i> | 120 |
| 8. <i>Lembar Validasi Ahli Media 1</i> | 121 |
| 9. <i>Surat Pernyataan Ahli Media 2</i> | 125 |
| 10. <i>Lembar Validasi Ahli Media 2</i> | 126 |
| 11. <i>Lembar Validasi Guru Bahasa Prancis</i> | 130 |
| 12. <i>Penilaian Siswa</i> | 133 |
| 13. <i>Surat Permohonan Ijin Penelitian dari Jurusan</i> | 143 |
| 14. <i>Surat Permohonan Ijin dari Fakultas</i> | 144 |
| 15. <i>Surat Permohonan Ijin dari Bappeda</i> | 145 |
| 16. <i>Surat Keterangan Penelitian dari SMA N 1 Sanden</i> | 146 |
| 17. <i>Tampilan Media</i> | 147 |
| 18. <i>Dokumentasi Penelitian</i> | 150 |
| 19. <i>Résumé</i> | 151 |

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA BERBASIS
ADOBE FLASH CS6 PADA KETERAMPILAN MENULIS BAHASA
PRANCIS SISWA KELAS XI SMA N 1 SANDEN**

Oleh :
Welas Sedyaningsih
NIM. 12204241001

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media permainan ular tangga berbasis *Adobe Flash CS6* pada keterampilan menulis bahasa Prancis siswa kelas XI SMA N 1 Sanden dan mengetahui kelayakan media yang dikembangkan tersebut.

Penelitian ini adalah *Research and Development (R&D)* dengan prosedur pengembangan yang terdiri dari enam tahap penelitian, yaitu 1) potensi dan masalah, 2) pengumpulan data, 3) desain produk, 4) validasi desain, 5) revisi desain dan uji coba produk. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI IPA SMA N 1 Sanden yang berjumlah 27 siswa. Jenis data penelitian ini adalah data kuantitatif dan kualitatif yang didapat melalui teknik angket tertutup. Kelayakan media yang dikembangkan ditentukan oleh penilaian ahli materi dari Jurusan Pendidikan Bahasa Prancis, FBS, UNY, ahli media dari Jurusan Teknologi Pendidikan, FIP, UNY dan guru bahasa Prancis SMA N 1 Sanden, serta respon siswa kelas XI IPA SMA N 1 Sanden.

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran keterampilan menulis bahasa Prancis siswa kelas XI yang berupa aplikasi permainan ular tangga berbasis *Adobe Flash CS6* khususnya materi "*présenter quelqu'un*", "*les gouts*", dan "*la famille*". Aplikasi permainan ular tangga tersebut divalidasi oleh ahli materi yang memberikan penilaian sebesar 85%. Persentase tersebut masuk dalam kategori "sangat baik". Validasi yang dilakukan oleh ahli media mendapatkan persentase penilaian sebesar 87% yang berkategori "sangat baik". Guru bahasa Prancis memberikan persentase penilaian kualitas materi sebesar 77,3% dan kualitas media sebesar 73,3%. Keduanya termasuk dalam kategori "baik". Sementara 27 siswa kelas XI IPA SMA N 1 Sanden memberikan penilaian sebesar 80,5% yang berkategori "sangat setuju". Berdasarkan semua penilaian tersebut, aplikasi ular tangga yang dikembangkan dalam penelitian ini mendapatkan rerata persentase sebesar 80,7%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran permainan ular tangga berbasis *Adobe Flash CS6* yang dikembangkan dalam penelitian ini layak digunakan dalam pembelajaran keterampilan menulis bahasa Prancis siswa kelas XI.

**DÉVELOPPEMENT DU LOGICIEL PÉDAGOGIQUE DU JEU DE
SERPENTS ET ÉCHELLES BASÉ SUR *L'ADOBE FLASH CS6* POUR LA
COMPÉTENCE D'EXPRESSION ÉCRITE EN FRANÇAIS DES
APPRENANTS DE LA CLASSE XI DE SMA N 1 SANDEN**

Par :
Welas Sedyaningsih
NIM. 12204241001

EXTRAIT

Cette recherche a pour but de développer le logiciel pédagogique du jeu de serpents et échelles basé sur *l'Adobe Flash CS6* pour l'apprentissage de la compétence d'expression écrite en français des apprenants de la classe XI de SMA N 1 Sanden et savoir la fiabilité de ce logiciel développé.

Cette recherche est une *Recherche and Development (R&D)* dont la procédure se compose de cinq étapes de recherche, telles que 1) le potentiel et le problème, 2) la collecte des données, 3) le dessin du produit, 4) la validation du dessin, et 5) la révision, et (6) l'examen du produit. Le sujet de la recherche est les 27 apprenants de la classe XI IPA de SMA N 1 Sanden. Les données de la recherche sont les données quantitatives et qualitatives obtenues à partir des enquêtes fermées. La fiabilité du logiciel développé se détermine par la validation de l'expert de matière du Département du Français de FBS d'UNY, la validation de l'expert de média du Département de la Technologie de l'Éducation de FIP d'UNY, l'évaluation de l'enseignant de SMA N 1 Sanden, et les réponses des apprenants de la classe XI IPA de SMA N 1 Sanden.

Cette recherche développe le logiciel pédagogique pour l'apprentissage de la compétence d'expression écrite en français des apprenants de la classe XI du jeu de serpents et échelles basé sur *l'Adobe Flash CS6* dont la matière est en particulier « présenter quelqu'un », « les goûts », et « la famille ». L'application du jeu de serpents et échelles est validée par l'expert de matière qui donne l'évaluation en pourcentage de 85%. Ce pourcentage fait partie de la catégorie « excellente ». La validation effectuée par l'expert de média obtient l'évaluation en pourcentage de 87% dont la catégorie est « excellente ». L'enseignant du français donne le pourcentage pour l'évaluation de la qualité de matière de 77,3% et le pourcentage pour l'évaluation de la qualité de média de 73,3%. Tous ces pourcentages sont dans la catégorie « bien ». Les 27 apprenants de la classe XI IPA de SMA N 1 Sanden donnent l'évaluation de 80,5% dont la catégorie est « fortement d'accord ». En considérant ces résultats, l'application du jeu de serpents et échelles développé dans cette recherche obtient le pourcentage moyen de 80,7%. Ces résultats montrent que le logiciel pédagogique du jeu de serpents et échelles basé sur *l'Adobe Flash CS6* qui est développé dans cette recherche est fiable à utiliser dans l'apprentissage de la compétence d'expression écrite des apprenants de la classe XI.

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi dan informasi yang semakin pesat telah memberikan pengaruh dalam bidang pendidikan. Teknologi yang canggih dapat dimanfaatkan sebagai penunjang pembelajaran. Pengaruh tersebut terlihat jelas dalam pembaharuan sistem pendidikan dan pengembangan media pembelajaran. Adanya pembaharuan tersebut, diharapkan guru mampu berinovasi dalam pengembangan media agar proses pembelajaran menjadi lebih kreatif dan menarik.

Selain perkembangan teknologi, bahasa juga mempunyai peran penting dalam menunjang proses pembelajaran, salah satunya bahasa asing. Di era yang modern ini bahasa asing semakin dibutuhkan untuk berkomunikasi dan berinteraksi dengan masyarakat luar. Selain itu, bahasa juga digunakan dalam mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi, ekonomi, sosial budaya, dan sebagainya.

Kini sekolah-sekolah SMA dan SMK sudah menerapkan pembelajaran bahasa asing, baik sebagai mata pelajaran maupun sebagai pilihan ekstrakurikuler. Ini merupakan hal baru bagi peserta didik dan tantangan bagi guru pengampu, dikarenakan tidak semua siswa menyukai dan mampu menguasai bahasa asing, misalnya bahasa Prancis. Pada dasarnya jika ingin belajar sesuatu, dalam hal ini mempelajari bahasa Prancis harus dilandasi rasa tertarik. Kegiatan pembelajaran bahasa seharusnya menjadi sebuah kegiatan pembelajaran yang menyenangkan. Dalam suasana yang menyenangkan siswa

akan bersemangat dan mudah menerima, mengikuti, dan menangkap materi pelajaran yang diajarkan oleh guru.

Pada hakekatnya belajar bahasa mencakup 4 (empat) keterampilan yang meliputi menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat keterampilan tersebut saling berkaitan satu sama lain dan dapat dikuasai dengan banyak latihan. Keterampilan menulis merupakan salah satu bagian penting dalam kehidupan sehari-hari untuk menyampaikan pikiran, ide, dan perasaan secara tertulis. Keterampilan menulis merupakan keterampilan mekanis, sehingga siswa harus sering berlatih agar keterampilan menulis semakin meningkat.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan saat observasi Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) dan pelaksanaan PPL di SMA N 1 Sanden minat belajar bahasa Prancis siswa terlihat kurang. Banyak siswa yang masih mengalami kesulitan dalam penulisan bahasa Prancis. Selain itu, guru juga belum memanfaatkan secara maksimal fasilitas yang ada, seperti komputer.

Kemampuan menulis sangatlah berbeda dengan kemampuan berbicara karena antara ucapan dan tulisan bahasa Prancis juga sangat berbeda. Jika terjadi kesalahan kecil dalam pengucapan seperti kesalahan gramatikal masih bisa dimaklumi oleh pendengar. Akan tetapi berbeda halnya dengan tulisan. Kesalahan penulisan satu huruf dapat mempengaruhi arti atau makna kalimat dan persepsi pembaca, misalnya dalam kesalahan penulisan penggunaan *accent*.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian,

minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan belajar (Daryanto, 2013:6). Penggunaan media yang baru dan menarik dianggap penting dalam meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Selain menggunakan media yang baru dan menarik, guru juga harus memotivasi agar siswa tidak takut salah dalam penulisan berbahasa Prancis.

Pemilihan media yang tepat dan sesuai harus diperhatikan agar kebutuhan dan tujuan pembelajaran dapat terpenuhi. Media permainan seperti ular tangga dikembangkan karena memiliki keunggulan dibandingkan dengan media pembelajaran yang lain seperti (1) permainan adalah sesuatu yang menyenangkan dan menghibur, (2) permainan memungkinkan adanya peran aktif dari siswa untuk belajar, (3) permainan dapat memberi umpan balik secara langsung, (4) permainan memungkinkan penerapan konsep-konsep ataupun peran-peran ke dalam situasi dan peranan yang sebenarnya di masyarakat, (5) permainan bersifat luwes, dan (6) permainan mudah dibuat dan diperbanyak (Sadiman, 2011:78).

Karena itu perlu dikembangkan suatu media pembelajaran yang memiliki konsep bermain sambil belajar agar motivasi siswa dalam belajar bahasa Prancis terutama dalam keterampilan menulis meningkat, yaitu misalnya dengan pengembangan media permainan ular tangga. Media pembelajaran ini berbasis *Adobe Flash CS6* yang mempunyai fitur-fitur lebih lengkap, sehingga animasi yang dibuat lebih menarik dari segi visualnya. Aplikasi CS6 merupakan seri terbaru dari CS4 dan CS5. Dengan menggunakan media

permainan ular tangga, diharapkan siswa akan lebih aktif dan termotivasi dibandingkan ketika siswa hanya duduk memperhatikan guru menulis di papan tulis.

Berdasarkan permasalahan di atas peneliti tertarik untuk meneliti Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Berbasis *Adobe Flash CS6* pada Keterampilan Menulis Bahasa Prancis Siswa Kelas XI SMA N 1 Sanden.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Keterampilan menulis bahasa Prancis siswa kelas XI SMA N I Sanden masih kurang.
2. Kurangnya ketertarikan, minat, dan motivasi siswa dalam belajar bahasa Prancis.
3. Guru belum mengembangkan media pembelajaran berbasis komputer dengan konsep bermain sambil belajar agar meningkatkan motivasi siswa dalam menulis bahasa Prancis.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka masalah yang diteliti dibatasi pada permasalahan mengembangkan media permainan ular tangga berbasis *Adobe Flash CS6* pada keterampilan menulis bahasa Prancis siswa kelas XI SMA N 1 Sanden.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian adalah:

1. Bagaimana pengembangan media permainan ular tangga berbasis *Adobe Flash CS6* pada keterampilan menulis bahasa Prancis siswa kelas XI SMA N 1 Sanden?
2. Bagaimana kelayakan media permainan ular tangga berbasis *Adobe Flash CS6* pada keterampilan menulis bahasa Prancis kelas XI SMA N 1 Sanden?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan pengembangan media permainan ular tangga berbasis *Adobe Flash CS6* pada keterampilan menulis bahasa Prancis siswa kelas XI SMA N 1 Sanden.
2. Mengetahui kelayakan media permainan ular tangga berbasis *Adobe Flash CS6* pada keterampilan menulis bahasa Prancis kelas XI SMA N 1 Sanden.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Praktis
 - a. Memperoleh hasil rancangan media pembelajaran keterampilan menulis bahasa Prancis berbasis *Adobe Flash CS6* untuk mendukung pembelajaran.
 - b. Menjadikan media pembelajaran berbasis komputer.
2. Manfaat Teoritis

Menjadikan hasil penelitian ini sebagai acuan penelitian berikutnya.

G. Produk Akhir yang Diharapkan

Produk akhir yang akan dihasilkan dalam penelitian ini adalah permainan ular tangga berbasis *Adobe Flash CS6*. Permainan ini dirancang sebagai media pembelajaran bahasa Prancis untuk keterampilan menulis. Pada permainan ini akan terdapat petunjuk, gambar atau ilustrasi, serta pertanyaan-pertanyaan di setiap kotak yang akan dijawab siswa dengan mengisi kotak tersebut dan menuliskannya menggunakan bahasa Prancis menjadi sebuah paragraf dengan ejaan dan struktur yang tepat. Materi yang digunakan meliputi *présenter quelqu'un, les goûts, dan la famille*. Melalui permainan ular tangga berbasis *Adobe Flash CS6* ini diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran agar kebutuhan dan tujuan pembelajaran dapat terpenuhi.

H. Batasan Istilah

1. Keterampilan menulis, merupakan kemampuan seseorang dalam menyampaikan pikiran dan perasaan secara tertulis dalam hal ini menggunakan bahasa Prancis.
2. Media pembelajaran, merupakan segala sesuatu untuk menyampaikan pesan atau informasi yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran sehingga dapat merangsang pikiran, perhatian, perasaan, dan minat siswa untuk belajar.
3. Media permainan ular tangga, merupakan salah satu jenis permainan papan yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Permainan papan yang dibagi dalam kotak-kotak kecil, terdapat sejumlah ular dan tangga yang menghubungkan dengan kotak lain.

4. *Adobe flash*, merupakan salah satu *software* komputer yang digunakan untuk membuat *vektor* gambar animasi dan gambar. *Adobe Flash CS6* merupakan aplikasi adobe pengembangan dari adobe CS4 dan CS5 yang berfungsi untuk membuat animasi objek, *games*, dan pendukung animasi halaman *web*.

BAB II KAJIAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Pembelajaran Bahasa Asing

Pembelajaran di SMA merupakan salah satu usaha sadar yang dilakukan oleh sekelompok orang dalam rangka meningkatkan keterampilan atau kecakapan, kompetensi peserta didik serta dapat menambah wawasan yang bermanfaat. “Belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan, dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas dari itu, yakni mengalami”(Hamalik, 2011:36). Dalam suatu pembelajaran, bahasa merupakan alat komunikasi yang satu kesatuannya tidak dapat dipisahkan dengan lainnya. Melalui bahasa, manusia dapat menyampaikan pikiran, ide, dan perasaan.

Lebih lanjut Iskandarwassid dan Sunendar (2013:226) menjelaskan peranan bahasa sebagai berikut.

“Bahasa memegang peranan penting dalam kehidupan manusia karena bahasa merupakan alat komunikasi dalam kehidupan sehari-hari. Dengan bahasa, seseorang dapat menyampaikan ide, pikiran, perasaan, atau informasi kepada orang lain, baik secara lisan maupun tulisan. Hal ini sejalan dengan pemikiran bahwa bahasa adalah alat komunikasi antara anggota masyarakat berupa simbol bunyi yang dihasilkan oleh alat ucap manusia”.

Tujuan adanya pembelajaran bahasa asing adalah agar siswa mampu menguasai bahasa asing dan mampu bersaing dalam dunia global yang multi bahasa. Di era modern ini pembelajaran bahasa asing semakin dibutuhkan, bukan hanya untuk berkomunikasi dan mengembangkan ilmu pengetahuan dan

teknologi namun juga penting untuk memenuhi kebutuhan dalam proses belajar mengajar. Hal tersebut senada dengan pendapat Tarigan (2009:55), bahwa pembelajaran bahasa asing merupakan pendekatan yang digunakan untuk memenuhi kebutuhan-kebutuhan bahasa bagi pembelajar.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran bahasa asing bertujuan untuk mengembangkan kompetensi bahasa asing, sehingga siswa mampu menerapkan keterampilan berbahasa asing sesuai dengan fungsi dan tujuannya.

2 Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa Latin bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti „perantara“ atau „pengantar“ (Sadiman dkk, 2006:6). Sementara itu, Gerlach dan Ely (via Sanjaya, 2013:163) menyatakan “*a medium, conceived is any person, material or event that establishes condition which enable the learner to acquire knowledge, skill, and attitude*”. Pernyataan itu menjelaskan bahwa secara umum media itu meliputi orang, bahan, peralatan, atau kegiatan yang menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Dalam pengertian ini, media tidak hanya sebagai alat perantara tetapi juga untuk menambah wawasan, mengubah sikap, atau untuk menambah keterampilan.

Menurut Arsyad dalam Sukiman (2012:28-29), media pendidikan memiliki ciri-ciri umum sebagai berikut:

- a. Media pendidikan memiliki pengertian fisik yang dikenal sebagai *hardware* (perangkat keras).
- b. Media pendidikan memiliki pengertian nonfisik yang dikenal sebagai *software* (perangkat lunak).
- c. Penekanan media pendidikan terdapat pada visual dan audio.
- d. Media pendidikan memiliki pengertian alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun di luar kelas.
- e. Media pendidikan digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan siswa dalam proses pembelajaran.
- f. Media pendidikan dapat digunakan secara massal (radio, televisi), kelompok besar dan kelompok kecil (film, slide, video, OHP), atau perorangan (modul, komputer, radio, tape/kaset, *video recorder*).

Berdasarkan berbagai pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.

b. Jenis dan Karakteristik Media Pembelajaran

Arsyad (2011:29-33) mengklasifikasikan jenis-jenis media berdasarkan perkembangan teknologi yang meliputi:

1) Media Hasil Teknologi Cetak

Teknologi cetak adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi visual statis yang berupa teks grafis, foto, atau representasi fotografi.

2) Media Hasil Teknologi *Audio-Visual*

Teknologi *audio-visual* adalah cara menghasilkan atau menyampaikan materi melalui audio dan visual.

3) Media Hasil Teknologi Berbasis Komputer

Teknologi berbasis komputer adalah cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis *micro-processor*.

4) Media Hasil Gabungan Teknologi Cetak dengan Komputer

Teknologi gabungan adalah cara untuk menghasilkan dan menyampaikan materi dengan menggabungkan pemakaian beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh komputer.

Sanjaya (2011:213-223) memaparkan beberapa karakteristik media pembelajaran, antara lain:

1. Media Grafis (Visual Diam)

Merupakan media yang mengandung pesan yang dituangkan dalam bentuk gambar atau foto, diagram, poster, grafik, media cetak, dan buku.

2. Media Proyeksi

Media proyeksi adalah media yang dapat digunakan dengan bantuan proyektor.

3. Media Audio

Media audio adalah media atau bahan yang mengandung pesan dalam bentuk auditif.

4. Media Komputer

Komputer merupakan jenis media pembelajaran yang meliputi penggunaan multimedia presentasi, CD multimedia interaktif, dan pemanfaatan internet.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa klasifikasi media pembelajaran meliputi media audio, media visual, media audio visual, dan media komputer.

5) Manfaat Media Pembelajaran

Sukiman (2012:40) menyebutkan fungsi media sebagai berikut.

“Media berfungsi untuk tujuan instruksi. Materi harus dirancang secara lebih sistematis dan psikologis dilihat dari segi prinsip-prinsip belajar agar dapat menyiapkan instruksi yang efektif. Di samping menyenangkan, media pembelajaran harus dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan perorangan siswa.

Di lain pihak, Hamalik dalam Sukiman (2012:41-42), juga menyebutkan bahwa

“Pemanfaatan media dalam pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, meningkatkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan berpengaruh secara psikologis kepada siswa. Selanjutnya penggunaan media pembelajaran akan sangat membantu keaktifan proses pembelajaran dan penyampaian informasi (pesan dan isi pelajaran). Kehadiran media dalam pembelajaran juga dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa, penyajian data atau informasi lebih menarik informasi. Jadi dalam hal ini fungsi media adalah sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar”.

Arsyad (2009:25) mengemukakan beberapa manfaat praktis dari media penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran sebagai berikut:

- a) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi.
- b) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar.
- c) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.
- d) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa.

Sanjaya (2013:208-210) mengatakan bahwa secara khusus media pembelajaran memiliki fungsi sebagai berikut:

- 1. Menangkap suatu objek atau peristiwa-peristiwa tertentu
- 2. Manipulasi keadaan, peristiwa, atau objek tertentu
- 3. Menambah gairah dan motivasi belajar siswa
- 4. Media pembelajaran memiliki nilai praktis

Sedangkan Sudjana dan Rifai (dalam Sukiman, 2012:43-44) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa sebagai berikut:

- a) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.

- b) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh peserta didik dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
- c) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran.
- d) Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

Dari uraian dan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan kegunaan praktis dari penggunaan media pembelajaran sebagai berikut :

- a) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
 - b) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar.
 - c) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.
- 6) Pemilihan Media Pembelajaran

Salah satu prinsip pokok penggunaan media adalah untuk mempermudah siswa dalam memahami materi pelajaran. Sanjaya (2013: 226-227) mengatakan agar media pembelajaran benar-benar digunakan untuk

membelajarkan siswa, maka ada sejumlah prinsip yang harus diperhatikan, di antaranya:

- a. Media yang akan digunakan oleh guru harus sesuai dengan arah untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- b. Media yang digunakan harus sesuai dengan materi pembelajaran.
- c. Media pembelajaran harus sesuai dengan minat, kebutuhan, dan kondisi siswa.
- d. Media yang akan digunakan harus memperhatikan efektivitas dan efisien.
- e. Media yang digunakan harus sesuai dengan kemampuan guru dalam mengoperasikannya.

Ely (via Sadiman, 2012:85-86) mengatakan bahwa pemilihan media tidak terlepas dari konteksnya bahwa media merupakan komponen dari sistem instruksional secara keseluruhan meskipun tujuan dan isinya sudah diketahui. Ada faktor-faktor lain seperti, karakteristik siswa, strategi belajar-mengajar, organisasi kelompok belajar, alokasi waktu dan sumber, serta prosedur penilaian.

Berdasarkan pendapat dari beberapa ahli di atas dapat disimpulkan bahwa dalam memilih media harus memperhatikan tujuan pengajaran, isi pembelajaran, kemampuan guru dalam pengoperasian media pembelajaran, dan waktu dalam penggunaannya.

3. Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif

a. Pembelajaran Berbasis Komputer

Pembelajaran berbasis komputer merupakan salah satu media pembelajaran interaktif. Menurut Prastowo (2011:330) media pembelajaran interaktif merupakan kombinasi dari beberapa media ajar berupa video, audio, animasi, teks, dan grafik.

Wena (2010:203) menjelaskan pembelajaran berbasis komputer adalah pembelajaran yang menggunakan komputer sebagai alat bantu. Melalui pembelajaran ini bahan ajar disajikan melalui media komputer sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih menarik dan menantang bagi siswa. Dengan rancangan pembelajaran yang bersifat interaktif, akan mampu meningkatkan siswa dalam belajar.

Pembelajaran berbasis komputer menurut Hick dan Hyde (Wena, 2010:203) *a teaching process directly involving a computer in the presentation of instructional materials in an interactive mode to provide and control the individualized learning for each individual student*. Intinya bahwa pembelajaran berbasis komputer siswa akan berinteraksi dan berhadapan secara langsung dengan komputer secara individual sehingga apa yang dialami oleh siswa akan berbeda dengan apa yang dialami oleh siswa lain.

Karakteristik pembelajaran multimedia menurut Darmawan (2014:55) sebagai berikut:

- a) Berisi konten materi yang representatif dalam bentuk visual, audio, dan audio visual.

- b) Beragam media komunikasi dalam penggunaannya.
- c) Memiliki kekuatan bahasa warna, dan bahasa resolusi objek.
- d) Tipe-tipe pembelajaran yang bervariasi.
- e) Respons pembelajaran dan penguatan bervariasi.
- f) Mengembangkan prinsip *Self Evaluation* dalam mengukur proses dan hasil belajar.
- g) Dapat digunakan secara klasikal atau individual.
- h) Dapat digunakan secara *offline* maupun *online*

Media permainan yang berbasis *adobe flash* merupakan salah satu media pembelajaran interaktif berbasis komputer yang mempunyai kelebihan dibanding dengan media pembelajaran tercetak biasa. Darmawan (2014:55-56) juga mengungkapkan pembelajaran interaktif mampu mengaktifkan siswa untuk belajar dengan motivasi yang tinggi karena ketertarikannya pada sistem multimedia yang mampu menyuguhkan tampilan teks, gambar, video, *sound*, dan animasi.

Dalam komputer juga terdapat program pembelajaran yang berupa program komputer yang berisi materi pelajaran, salah satunya *Computer Assisted Instruction (CAI)*, hal tersebut sejalan dengan yang dikemukakan Robert Heinich, Michael Molenda, James D.Russel sebagaimana dikutip oleh Darmawan (2014:62) "*Computer system can delivery instruction by allowing them to interact with the lesson programmed into the system; this is refered to CAI*", yaitu bahwa sistem-sistem komputer dapat menyampaikan pembelajaran secara langsung kepada para siswa melalui cara berinteraksi dengan mata

pelajaran yang diprogramkan kedalam sistem; inilah yang disebut pengajaran dengan bantuan komputer.

Di lain bagian Darmawan (2014:56-58) juga menambahkan ada 3 fungsi media di dalam kegiatan pembelajaran, yaitu sebagai berikut:

1) Suplemen (Tambahan)

Bahan belajar *e-learning* berfungsi sebagai suplemen (tambahan) apabila siswa mempunyai kebebasan memilih dalam pemanfaatan materi pembelajaran elektronik atau tidak.

2) Komplemen (Pelengkap)

Materi pembelajaran elektronik diprogramkan untuk menjadi materi *reinforcement* (pengayaan) yang bersifat *enrichment* atau *remedial* bagi siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran konvensional.

3) Substitusi (Pengganti)

Ada 3 alternatif model kegiatan yang dapat siswa pilih dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yang disajikan secara konvensional (tatap muka), sebagian secara tatap muka dan sebagian lagi melalui internet, serta sepenuhnya melalui internet.

a. Penggunaan Multimedia Pembelajaran

Gambar-gambar multimedia melalui komputer akan disajikan secermat dan senyata mungkin dalam melukiskan konsep atau prinsip dalam suatu pembelajaran yang bersifat abstrak dan kompleks menjadi sesuatu yang nyata, sederhana, sistematis dan sejelas mungkin. Penggunaan pembelajaran melalui

komputer akan membuat kegiatan pembelajaran berlangsung secara tepat guna dan berdaya guna sehingga hasil belajar siswa dapat ditingkatkan.

Wena (2010:204) menjabarkan pembelajaran berbasis komputer mempunyai kelebihan dibandingkan dengan jenis perangkat lunak lain untuk pembelajaran, di antaranya:

- a) Memberi kesempatan kepada siswa untuk memecahkan masalah secara individual.
- b) Menyediakan presentasi yang menarik dengan animasi.
- c) Menyediakan pilihan isi pembelajaran yang banyak dan beragam.
- d) Mampu membangkitkan motivasi belajar siswa.
- e) Mampu mengaktifkan dan menstimulasi metode mengajar dengan baik.
- f) Meningkatkan pengembangan pemahaman siswa terhadap materi yang disajikan.
- g) Merangsang siswa belajar dengan penuh semangat, materi yang disajikan mudah dipahami oleh siswa.
- h) Siswa mendapat pengalaman yang bersifat konkret, retensi siswa meningkat.
- i) Memberi umpan balik secara langsung.
- j) Siswa dapat menentukan sendiri laju pembelajaran.
- k) Siswa dapat melakukan evaluasi diri.

Sedangkan menurut Wankat dan Oreonovicz dalam Wena (2010 :205) pembelajaran berbasis komputer memberi kemudahan bagi guru dalam mengembangkan materi pembelajarn lebih lanjut. Selain itu Wankat dan

Oroenovicz juga mengungkapkan kelebihan pembelajaran berbasis komputer meliputi :

- a) Dapat mengakomodasi siswa yang lamban karena dapat menciptakan iklim belajar yang efektif dengan cara yang lebih individual.
- b) Dapat merangsang siswa untuk mengerjakan latihan karena tersedianya animasi grafis, warna, dan musik.
- c) Kendali berada pada siswa sehingga kecepatan belajar dapat disesuaikan dengan tingkat kemampuan.

Selain itu, Wena (2010:205) juga menjelaskan kelemahan menggunakan media pembelajaran berbasis komputer antara lain sebagai berikut:

- a) Hanya efektif jika digunakan oleh satu orang atau kelompok kecil.
- b) Jika tampilan fisik isi pelajaran tidak dirancang dengan baik, pembelajaran melalui media komputer membuat siswa cepat bosan.
- c) Guru yang tidak memahami aplikasi program komputer tidak dapat merancang pembelajaran lewat media komputer, harus bekerja sama dengan ahli programmer komputer grafis, juru kamera, dan teknisi komputer sehingga biaya bertambah.

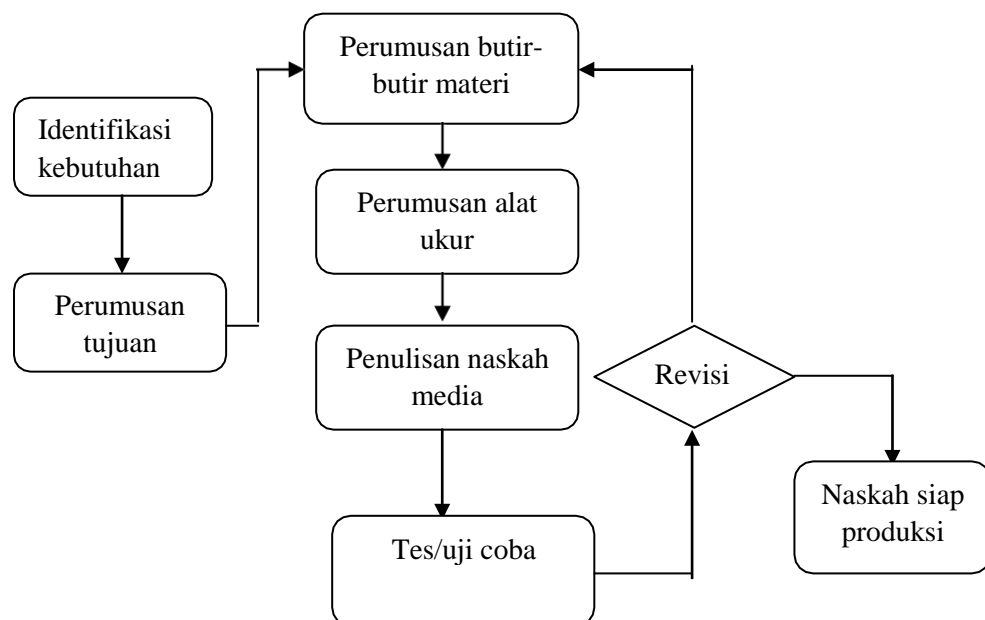
b. Prosedur Pengembangan Multimedia

Menurut Sadiman melalui Sukiman (2012:54) dalam membuat rancangan perlu memperhatikan dan mempertimbangkan hal-hal berikut:

- (a) Analisis kebutuhan dan karakteristik siswa
- (b) Merumuskan kompetensi dan indikator hasil belajar

- (c) Merumuskan butir-butir materi secara terperinci yang mendukung tercapainya kompetensi
- (d) Mengembangkan alat pengukur keberhasilan
- (e) Menulis naskah media
- (f) Mengadakan tes revisi

Bila langkah-langkah tersebut digambarkan dalam bentuk *flowchart*, akan diperoleh model pengembangan sebagai berikut.



Gambar 1. Model Pengembangan Media Menurut Sadiman (2012:54)

Sedangkan Darmawan (2014:59-66) menguraikan prosedur pembuatan model pembelajaran multimedia sebagai berikut:

1. Analisis Kebutuhan

Efektifitas program yang dibuat bergantung pada sejauh mana program tersebut sesuai dengan kebutuhan kurikulum.

2. Identifikasi Materi

Materi yang akan dirancang diidentifikasi berdasarkan kurikulum yang mencakup tujuan pembelajaran umum dan khusus, pokok materi, pokok bahasan, dan subpokok bahasan, sasaran, dan waktu yang dibutuhkan untuk pembelajaran.

3. Menentukan Model Pembelajaran

Model-model *Computer Based Instruction* (CBI) atau pembelajaran berbasis komputer sebagai berikut:

a) Model *Drills*

Merupakan salah satu strategi pembelajaran yang bertujuan memberikan pengalaman belajar melalui latihan-latihan soal yang bertujuan untuk menguji penampilan siswa melalui kecepatan menyelesaikan soal-soal latihan yang diberikan program.

b) Model Tutorial

Merupakan program pembelajaran menggunakan perangkat lunak berupa program komputer yang berisi materi pelajaran.

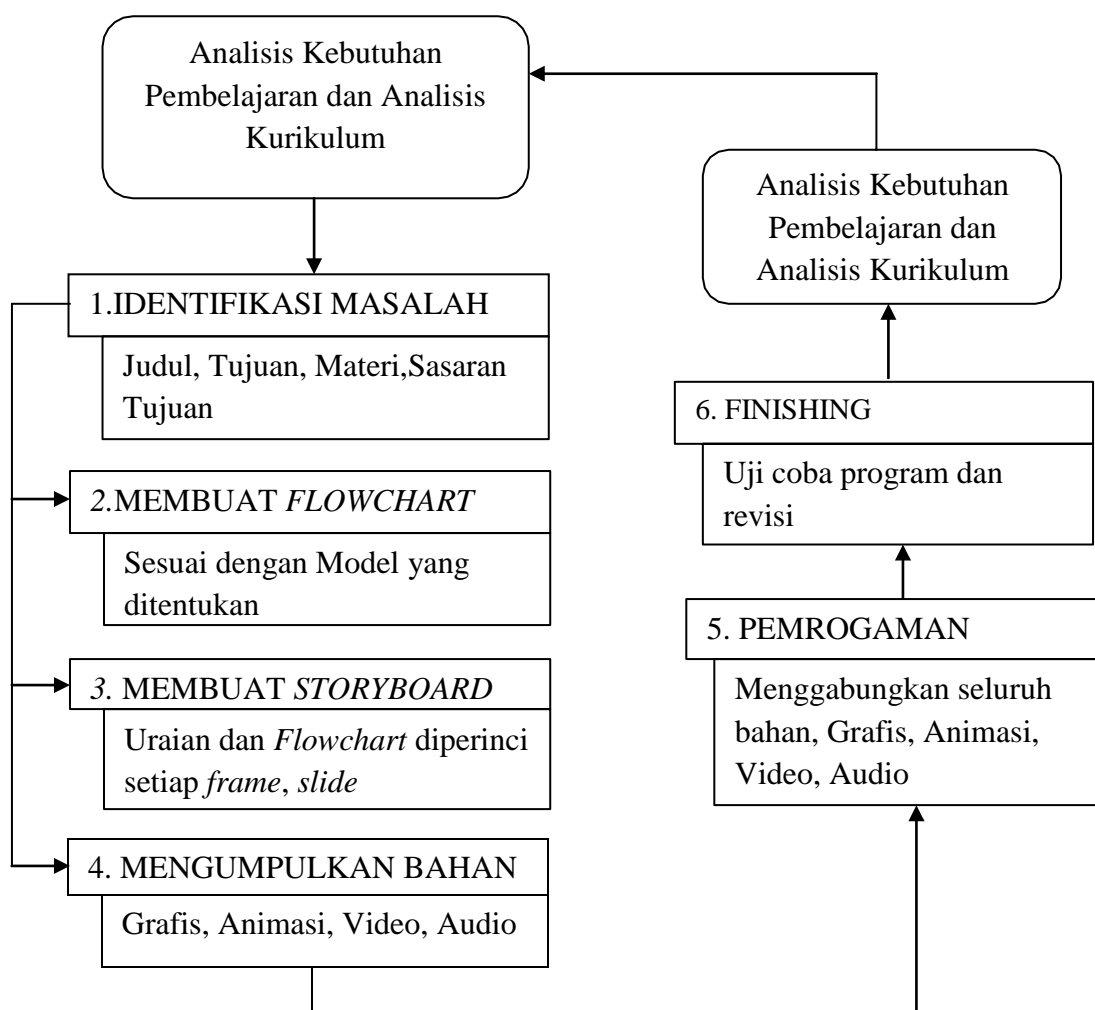
c) Model Simulasi

Merupakan salah satu strategi pembelajaran yang bertujuan memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret melalui penciptaan tiruan-tiruan bentuk pengalaman yang mendekati suasana sebenarnya.

d) Model Games

Model permainan ini dikembangkan berdasarkan atas “pembelajaran menyenangkan”, peserta didik akan dihadapkan pada beberapa petunjuk dan aturan permainan.

Secara terperinci pengembangan pembelajaran multimedia dapat dilihat pada gambar berikut ini



Gambar 2. Siklus Pengembangan Pembelajaran Multimedia Menurut Darmawan (2014:66)

Sutopo (2003:32) menerangkan tahapan pengembangan multimedia model

Luther sebagai berikut:

1) *Concept* (Konsep)

Merupakan tahap untuk menentukan tujuan, identifikasi audiens, macam-macam aplikasi, tujuan aplikasi, dan spesifikasi umum.

2) *Design* (Perancangan)

Membuat spesifikasi secara rinci mengenai arsitektur proyek, gaya, kebutuhan material untuk proyek. Pada tahap ini terdapat *authoring system* yang berupa *outlining*, *storyboarding*, *flowcharting*, *modeling*, dan *scripting*. Perencanaan tersebut dapat dibagi menjadi tiga macam yaitu:

- a) Desain berbasis multimedia yakni perancangan media menggunakan *storyboard*.
- b) Desain struktur navigasi. Memberikan gambaran link dari halaman satu ke halaman lainnya. Struktur navigasi digunakan pada multimedia non-linier dan diadaptasi dari desain web.
- c) Desain berorientasi objek, komponen multimedia dinyatakan sebagai objek.

3) *Material Collecting* (Pengumpulan Bahan)

Mengumpulkan bahan seperti *clip image*, animasi, audio, berikut pembuatan grafik, foto, audio, dan lain-lain yang diperlukan untuk tahap berikutnya.

4) *Assembly* (Pembuatan)

Pembuatan aplikasi berdasarkan *storyboard*, *flowchart view*, struktur navigasi atau diagram objek yang berasal dari tahap *design*.

5) *Testing*

Tahapan ini dilakukan setelah tahap pembuatan dan seluruh data telah dimasukkan.

6) *Distribution*, hasil akhir dari media yang sudah jadi dikemas ke dalam *floppy disk*, *CD-ROM*, dan *tape*.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa prosedur pengembangan media meliputi mengidentifikasi masalah, merumuskan materi, merancang model pembelajaran, membuat media, dan uji coba.

4. Permainan Ular Tangga

Permainan adalah tempat para pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu pula (Sadiman dkk, 2005:75). Setiap permainan harus memiliki empat komponen utama, yaitu:

- 1) Adanya pemain (pemain-pemain)
- 2) Adanya lingkungan di mana para pemain berinteraksi
- 3) Adanya aturan-aturan main
- 4) Adanya tujuan tertentu untuk dicapai

Sadiman dkk (2005, 78-81) juga menyebutkan sebagai media pendidikan, media permainan mempunyai kelebihan sebagai berikut:

- 1) Permainan adalah sesuatu yang menghibur dan menyenangkan untuk dilakukan.
- 2) Permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar.
- 3) Permainan dapat memberikan umpan balik langsung.
- 4) Permainan memungkinkan penerapan konsep-konsep ataupun peran-peran ke dalam situasi dan peranan yang sebenarnya di masyarakat.
- 5) Permainan bersifat luwes. Permainan dapat dipakai untuk berbagai tujuan pendidikan dengan mengubah sedikit-sedikit aturan, alat, maupun persoalannya.
- 6) Permainan dapat dengan mudah dibuat dan diperbanyak.

Ular tangga merupakan salah satu permainan yang sudah dikenal oleh masyarakat. Cahyono (2011:106) menjelaskan bahwa permainan ular tangga diciptakan pada tahun 1870 yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Papan permainan dibagi kedalam kotak-kotak kecil yang terdapat beberapa ular dan tangga serta tidak ada papan standar.

Husna (2009:145) mengemukakan bahwa pengertian dari ular tangga adalah :

Permainan yang menggunakan dadu untuk menentukan beberapa langkah yang harus dijalani bidak atau pemain. Papan permainannya berupa gambar kotak-kotak yang terdiri dari 10 baris dan 10 kolom dengan nomor 1-100, serta bergambar ular dan tangga. Jika bidak atau pemain berhenti di ekor ular harus turun ke kotak yang terdapat kepala ularnya. Jika bidak berhenti dibawah tangga maka pemain dapat langsung naik ke kotak tempat ujung tangga berakhir. Pemain yang pertama kali tiba di kotak *finish* adalah pemenangnya.

5. Adobe Flash CS6

Adobe Flash merupakan perangkat lunak komputer yang digunakan untuk membuat animasi, video, gambar vector maupun bitmap, dan multimedia interaktif. *Flash* juga mempunyai bahasa pemrograman sendiri, yaitu *Action Script* yang dapat membuat animasi yang dihasilkan menjadi lebih interaktif dan dinamis. Selain digunakan untuk membuat animasi di website, *flash* juga bisa digunakan untuk membuat animasi logo, CD interaktif, *movie*, *games*, *banner*, menu interaktif, animasi kartun, dan lain-lain (Darmawan, 2014:259).

MADCOMS (2012:1) menerangkan bahwa *Adobe Flash CS6* merupakan aplikasi yang menyediakan berbagai macam fitur yang membantu para animator untuk membuat animasi menjadi semakin mudah dan menarik. Dengan fitur-fitur yang ada pada Program *Adobe Flash CS6* menjadikan program *Adobe Flash* sebagai media animasi dan presentasi yang mampu mengolah teks atau objek dengan efek tiga dimensi sehingga tampak lebih menarik.

Berikut merupakan tampilan pada aplikasi *Adobe Flash CS6*:



Gambar 3. Tampilan Welcome Screen Adobe Flash CS6 menurut Madcoms (2012:1)

Welcome Screen menampilkan empat pilihan perintah untuk memulai Adobe Flash CS6 (MADCOMS, 2012:2), yaitu:

- a. *Create from Template*, berguna untuk membuka kembali lembar kerja dengan template yang tersedia dalam program *Adobe Flash Pro CS6*.
- b. *Open a Recent Item*, berguna untuk membuka kembali file yang pernah disimpan atau pernah dibuka sebelumnya.
- c. *Create New*, berguna untuk membuka lembar kerja baru dengan beberapa pilihan *script* yang tersedia.
- d. *Learn*, berguna untuk membuka jendela *Help* yang berguna untuk mempelajari suatu perintah.

Komponen kerja *Adobe Flash Pro CS6*, menurut Madcoms (2012: 3-12) meliputi:

- a) *Toolbox*, adalah sebuah panel yang menampung tombol-tombol yang berguna untuk membuat suatu desain animasi mulai dari tombol seleksi, pen, pensil, *Text*, *3D Rotation* dan lain-lain.
- b) *Timeline*, berguna untuk menentukan durasi animasi, jumlah layer, Frame, menempatkan *script* dan beberapa keperluan animasi lainnya.
- c) *Stage*, adalah lembar kerja yang digunakan untuk membuat dan mendesain objek yang akan dianimasikan.
- d) *Panel Properties*, berguna untuk menampilkan parameter dari sebuah tombol yang terpilih sehingga dapat memodifikasi dan memaksimalkan fungsi dari tombol tersebut.

- e) *Efek Filters*, adalah bagian panel *Properties* yang menampilkan berbagai jenis efek filter yang dapat digunakan untuk mempercantik tampilan objek.
- f) *Motion Editor*, berguna untuk melakukan kontrol animasi yang telah dibuat, seperti: mengatur motion, transformasi, pewarnaan, filter, dan parameter animasi lainnya.
- g) *Motion Presets*, menyimpan format animasi yang telah jadi dan siap digunakan sewaktu-waktu jika diperlukan.

6. Keterampilan Menulis

1. Pengertian Keterampilan Menulis

Tarigan (2013:3-4) menjelaskan tentang pengertian keterampilan menulis sebagai berikut:

Menulis merupakan suatu keterampilan berbahasa yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung, tidak bertatap muka dengan orang lain. Menulis merupakan kegiatan yang produktif dan ekspresif. Dalam menulis harus memperhatikan grafologi, struktur bahasa, dan kosa kata.

2. Tujuan Keterampilan Menulis

Menulis tidak hanya memilih suatu topik pembicaraan yang cocok dan sesuai, tetapi juga harus menentukan sasaran, maksud, dan tujuannya. Sehubungan dengan tujuan penulisan suatu tulisan, Hugo Hartig (Tarigan, 2013:25-26) menjelaskan tentang tujuan menulis sebagai berikut:

a. *Assignment Purpose* (tujuan penugasan)

Tujuan penugasan ini sebenarnya tidak mempunyai tujuan sama sekali, bukan atas kemauan sendiri karena ditugaskan (misalnya, para siswa diberi

tugas merangkum, sekretaris ditugaskan membuat laporan atau notulen rapat).

b. *Altruistic Purpose* (tujuan altruistik)

Bertujuan untuk menyenangkan para pembaca, menghindarkan kedukaan para pembaca, ingin menolong para pembaca memahami, menghargai perasaan, dan penalarannya, ingin membuat hidup para pembaca lebih mudah dan lebih menyenangkan.

c. *Persuasive Purpose* (tujuan persuasif)

Bertujuan meyakinkan para pembaca akan kebenaran gagasan yang diutarakan.

d. *Informational Purpose* (tujuan informasional, tujuan penerangan)

Bertujuan memberi informasi atau keterangan kepada para pembaca.

e. *Self-expressive Purpose* (tujuan pernyataan diri)

Bertujuan memperkenalkan atau menyatakan diri sang pengarang kepada para pembaca.

f. *Creative Purpose* (tujuan kreatif)

Bertujuan mencapai nilai-nilai artistik, nilai-nilai kesenian.

g. *Problem-solving Purpose* (tujuan pemecahan masalah)

Ingin menjelaskan, menjernihkan, menjelajahi, serta meneliti secara cermat pikiran-pikiran dan gagasan-gagasannya sendiri agar dapat dimengerti dan diterima oleh pembaca.

B. Penelitian yang Relevan

1. Khayatun (2013), penelitian ini berjudul “Efektivitas Teknik Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis Siswa Kelas XI SMA N 3 Purworejo”. Hasil penelitian menunjukkan nilai t_{hitung} sebesar 3,053 dengan db 61 yang kemudian dikonsultasikan dengan nilai t_{tabel} pada taraf signifikan 5% yaitu 2,000 yang berarti nilai t_{hitung} lebih besar dari nilai t_{tabel} . Hal ini menunjukkan adanya perbedaan yang positif dan signifikan. Peningkatan nilai keterampilan berbicara kelas eksperimen sebesar 1,52 sedangkan kelas kontrol hanya sebesar 0,39. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan ular tangga lebih efektif daripada teknik konvensional pada pelajaran keterampilan berbicara bahasa Prancis.
2. Firiana (2014), penelitian ini berjudul “Pengembangan Permainan Ular Tangga berbasis *Adobe Flash* sebagai Media Pembelajaran Memahami Prinsip-Prinsip Penyelenggaraan Administrasi Perkantoran Kelas X SMK PGRI Sentolo”. Hasil penilaian ahli materi mendapatkan skor rata-rata 4,108 dengan kategori sangat baik, hasil penilaian ahli media mendapatkan rata-rata skor 4,071 dengan kategori baik, dan hasil uji coba pengguna mendapatkan skor rata-rata 4,37 dengan kategori sangat baik. Dengan demikian, permainan ular tangga berbasis *Adobe Flash* pada pembelajaran Memahami Prinsip-Prinsip Penyelenggaraan Administrasi Perkantoran yang dikembangkan dianggap layak dijadikan sebagai media pembelajaran. Pada kedua penelitian tersebut, terdapat persamaan dengan penelitian ini

yaitu menggunakan *Adobe Flash*. Namun pada penelitian ini, peneliti menggunakan *Adobe Flash CS6*, merupakan versi baru dari jenis adobe yang digunakan pada kedua penelitian tersebut. Adapun perbedaan dari penelitian ini yaitu keterampilan dan sasaran yang dituju pada penelitian ini adalah siswa kelas XI IPA SMA N 1 Sanden.

3. Kerangka Berpikir

Bahasa Prancis merupakan salah satu bahasa asing yang diajarkan di SMA dan SMK baik sebagai mata pelajaran maupun sebagai pilihan ekstrakurikuler. Pada latar belakang masalah telah disebutkan siswa masih mengalami kesulitan dalam penulisan bahasa Prancis sesuai dengan ejaan dan struktur yang tepat. Siswa juga belum banyak merespon saat guru menerangkan tentang cara mengekspresikan gagasan secara tertulis dalam bahasa Prancis karena merasa bahasa Prancis sulit untuk dipelajari. Hal ini dikarenakan antara pengucapan dan penulisan sangat berbeda. Selain itu, minat belajar siswa terhadap bahasa Prancis masih rendah dan juga belum dikembangkannya suatu media pembelajaran baru.

Peneliti menganggap hal ini perlu di atasi dengan membuat suatu media yang memiliki konsep bermain sambil belajar khususnya dalam pembelajaran keterampilan menulis seperti permainan ular tangga berbasis *Adobe Flash CS6*. Untuk mengetahui keberhasilan dan memenuhi standar yang ditentukan, maka produk pengembangan ini perlu divalidasi dengan memperhatikan beberapa aspek seperti aspek pembelajaran, aspek rekayasa media, dan aspek komunikasi visual. Agar media pembelajaran permainan

ular tangga berbasis *Adobe Flash CS6* menjadi salah satu media yang tepat sasaran, efektif, dan efisien.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

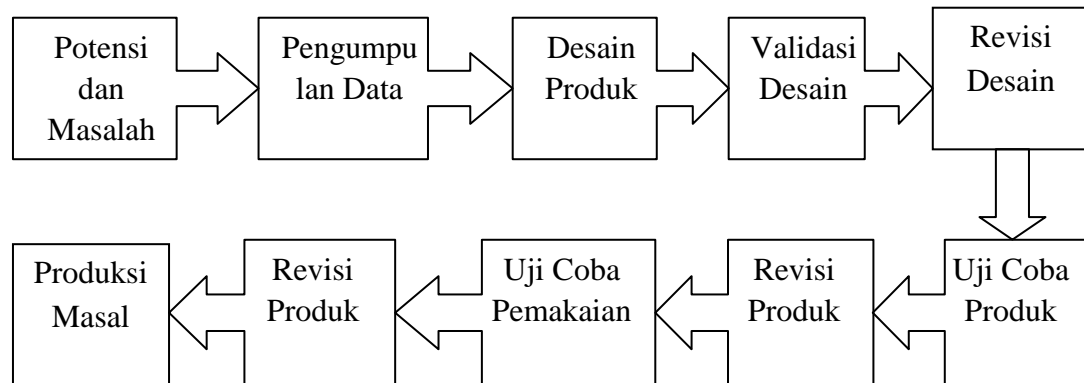
Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Penelitian pengembangan menurut Borg and Gall (Sugiyono, 2013:9) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran. Menurut Sugiyono (2013:407) metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk mengkaji keefektifan produk agar berfungsi di masyarakat luas.

Penelitian ini mengembangkan produk media pembelajaran interaktif yang berupa media permainan ular tangga berbasis *Adobe Flash CS6* pada keterampilan menulis bahasa Prancis untuk siswa SMA kelas XI IPA.

B. Prosedur Pengembangan Media

Sugiyono (2013:409) menjelaskan ada sepuluh langkah penelitian dan pengembangan yang meliputi potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk, dan uji coba produk.

Secara terperinci langkah-langkah penelitian dan pengembangan dapat dilihat pada gambar berikut ini



Gambar 4. Langkah-Langkah Penelitian dan Pengembangan menurut Sugiyono (2013:409)

Dari uraian di atas, terdapat sepuluh langkah-langkah pengembangan media. Namun penelitian ini hanya menggunakan enam tahapan meliputi menganalisis potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi, dan uji coba produk. Penelitian ini masih dalam lingkup penelitian sederhana. Subjek penelitiannya hanya 1 kelas yang berjumlah 27 siswa. Sehingga tahap-tahap tersebut ditentukan dan dilakukan sesuai dengan kebutuhan.

1. Potensi dan Masalah

Tahap ini merupakan tahap pertama yang dilakukan sebelum pembuatan media. Peneliti harus mengetahui segala sesuatu apabila didayagunakan akan memiliki nilai tambah, yakni berkaitan dengan media yang akan dibuat. Peneliti akan membuat produk yang memanfaatkan kecanggihan teknologi berbasis komputer berupa *Adobe Flash CS6*. Potensi yang mendukung yaitu setiap ruang

kelas di SMA N 1 Sanden sudah terpasang *LCD* dan proyektor. Selain itu, SMA N 1 Sanden juga memiliki laboratorium komputer.

Selanjutnya peneliti juga harus paham akan masalah yang terjadi berkaitan dengan potensi yang ada. Sugiyono (2013:410) menjelaskan bahwa masalah merupakan penyimpangan antara yang diharapkan dengan yang terjadi. Peneliti menganalisis masalah yang terjadi yaitu kemampuan menulis bahasa Prancis kelas XI IPA SMA N 1 Sanden masih kurang dan guru belum mengoptimalkan teknologi yang ada seperti komputer, *lcd*, dan proyektor dalam menunjang proses belajar mengajar. Tahap ini peneliti juga membaca silabus yang terdiri dari Kompetensi Dasar (KD), Standar Kompetensi, dan materi yang ada di dalam kurikulum agar produk yang dibuat sesuai dengan kebutuhan siswa.

2. Pengumpulan Data

Tahap ini mengumpulkan berbagai informasi yang akan digunakan sebagai bahan penelitian dan perencanaan produk. Dalam hal ini peneliti akan menggunakan instrumen penelitian berupa angket. Angket tersebut akan diberikan kepada dosen ahli media, ahli materi, guru bahasa Prancis SMA N 1 Sanden, dan para siswa.

3. Desain Produk

Tahap ini dilakukan setelah mengetahui dan menganalisis kebutuhan siswa yaitu tahap membuat desain atau rancangan media. Desain media bertujuan untuk menentukan isi produk yang berupa materi pembelajaran yang telah disesuaikan.

4. Validasi Produk

Sugiyono (2013:414) mengatakan bahwa validasi merupakan proses kegiatan untuk menilai rancangan produk telah sesuai dengan seharusnya. Pada tahap ini menghadirkan pakar yang sudah ahli di bidangnya. Dalam hal ini, ahli melakukan penilaian terhadap materi yang disajikan cukup dan sesuai, susunan gramatikal setiap kalimat sudah tepat atau belum serta desain pendukung seperti tombol, *background*, musik, dan pengaturan lain sudah sesuai atau memerlukan revisi.

5. Revisi dan Uji Coba Produk

Setelah melewati tahap validasi, maka akan muncul beberapa perbaikan desain ataupun materi. Produk yang sudah diperbaiki dikonsultasikan kembali untuk memastikan produk tersebut sudah siap dan layak untuk diuji cobakan. Apabila produk tersebut sudah valid atau shahih, maka peneliti dapat melakukan uji coba terhadap siswa kelas XI SMA N 1 Sanden.

C. Penilaian Produk

Penilaian produk dalam penelitian ini menggunakan desain penelitian deskriptif didukung dengan data kuantitatif. Desain deskriptif menjelaskan hasil pembuatan media pembelajaran dengan mendiskripsikan penilaian dari ahlimateri, ahli media, guru bahasa Prancis, dan tanggapan siswa. Desain penilaian produk media pembelajaran meliputi dua tahap, yaitu penilaian dari dosen ahli materi dan dosen ahli media, serta guru bahasa Prancis dan tanggapan siswa.

D. Jenis Data

1. Data Kualitatif

a. Hasil penilaian kualitas media berupa data kualitatif. Data kualitatif berupa nilai yang dikategorikan sebagai berikut, Sangat Baik (SB), Baik (B), Cukup (C), Tidak Baik (TB), Sangat Tidak Baik (STB) (Sugiyono, 2013:135).

b. Hasil penilaian tanggapan siswa berupa data kualitatif. Data kualitatif tersebut berupa nilai yang dikategorikan sebagai berikut, Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Ragu-ragu (R), Kurang Setuju (KS), Sangat Tidak Setuju (STS) (Sugiyono, 2013:136).

2. Data Kuantitatif

Data kualitatif yang berupa nilai kategori diubah menjadi data kuantitatif

a. Data kualitatif dari penilaian kualitas media berupa skor penilaian, yaitu: SB:5, B:4, C:3, TB:2, STB:1 (Sugiyono, 2013:135).

b. Data kualitatif dari penilaian tanggapan siswa berupa skor penilaian yaitu: SS:5, S:4, RG:3, TS:2, STS:1 (Sugiyono, 2013:136).

E. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI IPA SMA N 1 Sanden. Selain itu juga guru bahasa Prancis yang bernama Dra. Tri Supartinah.

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan angket. Menurut Sugiyono (2013:199), angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden. Arikunto (2006:151-152) menyebutkan bahwa angket atau

kuesioner adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden tentang pribadinya atau hal-hal yang diketahui oleh responden, dan juga membedakan angket kedalam dua jenis yaitu:

1. Angket terbuka, yaitu memberi kesempatan kepada responden untuk menjawab dengan kalimatnya sendiri.
2. Angket tertutup, yaitu jawabannya sudah disediakan sehingga responden tinggal memilih.

Penelitian ini menggunakan angket yang bersifat tertutup, karena jawabannya sudah disediakan oleh peneliti.

G. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan berupa angket untuk diajukan kepada ahli materi merupakan hasil modifikasi dari angket Prathamie (2016:39). Sedangkan instrumen penelitian untuk ahli media, guru mata pelajaran bahasa Prancis, dan tanggapan siswa diadaptasi dari angket Dra. Siti Sumiyati, M.Pd. Berikut merupakan kisi-kisi angket:

1. Penilaian Ahli Materi

Instrumen penilaian kualitas materi dilakukan oleh dosen ahli materi Dra. Siti Sumiyati, M.Pd yang berisi tentang penilaian terhadap materi mencakup kesesuaian materi dan indikator, ketepatan materi dan penyampaian materi yang berurutan.

Tabel 1. Kisi-Kisi Penilaian Ahli Materi

| No. | Indikator | Skor Penilaian | | | | | Keterangan |
|-----|---|----------------|---|---|---|---|------------|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | |
| 1 | Kejelasan standar kompetensi | | | | | | |
| 2 | Kejelasan kompetensi dasar | | | | | | |
| 3 | Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan SK dan KD | | | | | | |
| 4 | Kesesuaian materi dengan SK dan KD | | | | | | |
| 5 | Kesesuaian tujuan pembelajaran dan materi | | | | | | |
| 6 | Kejelasan tujuan pembelajaran | | | | | | |
| 7 | Penyampaian materi jelas | | | | | | |
| 8 | Penyampaian materi runtut | | | | | | |
| 9 | Penyampaian materi menarik | | | | | | |
| 10 | Kejelasan petunjuk pengerjaan | | | | | | |
| 11 | Kesesuaian materi | | | | | | |
| 12 | Kejelasan penilaian | | | | | | |
| 13 | Kesesuaian tingkat kesulitan materi | | | | | | |
| 14 | Manfaat materi | | | | | | |
| 15 | Daya tarik materi | | | | | | |
| 16 | Keterbaruan materi | | | | | | |
| 17 | Kedalaman materi | | | | | | |
| 18 | Kebenaran materi | | | | | | |
| 19 | Materi yang disajikan membelajarkan siswa berpikir ilmiah | | | | | | |
| 20 | Kesesuaian cakupan materi | | | | | | |
| 21 | Kualitas pembahasan evaluasi | | | | | | |
| 22 | Kelengkapan materi | | | | | | |
| 23 | Kesesuaian evaluasi dengan materi | | | | | | |
| 24 | Tingkat kesulitan evaluasi | | | | | | |

Sumber : lembar evaluasi dari penelitian S-1 Prathamie (2016:39-40)

Tabel 2. Kisi-kisi Penilaian Materi oleh Dosen Ahli Materi Hasil Modifikasi

| No. | Indikator | Skor Penilaian | | | | | Keterangan |
|-----|---|----------------|---|---|---|---|------------|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | |
| 1 | Kejelasan standar kompetensi | | | | | | |
| 2 | Kejelasan kompetensi dasar | | | | | | |
| 3 | Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan SK dan KD | | | | | | |
| 4 | Kesesuaian materi dengan SK dan KD | | | | | | |
| 5 | Kesesuaian tujuan pembelajaran dan materi | | | | | | |
| 6 | Kejelasan tujuan pembelajaran | | | | | | |
| 7 | Penyampaian materi jelas | | | | | | |
| 8 | Penyampaian materi runtut | | | | | | |
| 9 | Penyampaian materi menarik | | | | | | |
| 10 | Kesesuaian materi | | | | | | |
| 11 | Kesesuaian tingkat kesulitan materi | | | | | | |
| 12 | Manfaat materi | | | | | | |
| 13 | Daya tarik materi | | | | | | |
| 14 | Keterbaruan materi | | | | | | |
| 15 | Kedalaman materi | | | | | | |
| 16 | Kebenaran materi | | | | | | |
| 17 | Materi yang disajikan membelajarkan siswa berpikir ilmiah | | | | | | |
| 18 | Kesesuaian cakupan materi | | | | | | |
| 19 | Kelengkapan materi | | | | | | |
| 20 | Kesesuaian evaluasi dengan materi | | | | | | |

Kisi-kisi instrumen di atas diadaptasi dari Prathamie (2016:39-40) pada butir nomor 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 11, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 22, dan 23.

2. Penilaian Ahli Media

Instrumen penilaian kualitas media dilakukan oleh dosen ahli media Dian Wahyuningsih, M.Pd selaku dosen jurusan Teknologi Pendidikan, FIP UNY yang berisi tentang aspek-aspek pendukung media seperti penempatan tombol, ketepatan warna dan huruf, ketepatan penggunaan gambar, dan lain-lain.

Tabel 3. Kisi-kisi Penilaian Media oleh Dosen Ahli Media

| No | Indikator | Skor Penilaian | | | | | Keterangan |
|----|---|----------------|---|---|---|---|------------|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | |
| 1 | Kejelasan petunjuk penggunaan | | | | | | |
| 2 | Ketepatan pemilihan warna <i>background</i> dan warna tulisan | | | | | | |
| 3 | Komposisi warna | | | | | | |
| 4 | Penempatan tombol | | | | | | |
| 5 | Konsistensi tombol | | | | | | |
| 6 | Ketepatan ukuran tombol | | | | | | |
| 7 | Ketepatan jenis huruf | | | | | | |
| 8 | Ketepatan ukuran huruf | | | | | | |
| 9 | Ketepatan warna huruf | | | | | | |
| 10 | Ketepatan <i>layout</i> | | | | | | |
| 11 | Ketepatan penggunaan gambar | | | | | | |
| 12 | Kualitas tampilan gambar | | | | | | |
| 13 | Kualitas tampilan layar | | | | | | |
| 14 | Tingkat interaktifitas siswa dengan media | | | | | | |
| 15 | Pemberian umpan balik terhadap siswa | | | | | | |
| 16 | Sajian animasi | | | | | | |

Sumber: lembar evaluasi dari penelitian S-2 Sumiyati (2014:168-170)

Tabel. 4 Kisi-Kisi Penilaian Media oleh Dosen Ahli Media Hasil Modifikasi

| No | Indikator | Skor Penilaian | | | | | Keterangan |
|----|---|----------------|---|---|---|---|------------|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | |
| 1 | Kejelasan petunjuk penggunaan | | | | | | |
| 2 | Ketepatan pemilihan warna <i>background</i> dan warna tulisan | | | | | | |
| 3 | Komposisi warna | | | | | | |
| 4 | Penempatan tombol | | | | | | |
| 5 | Konsistensi tombol | | | | | | |
| 6 | Ketepatan ukuran tombol | | | | | | |
| 7 | Ketepatan jenis huruf | | | | | | |
| 8 | Ketepatan ukuran huruf | | | | | | |
| 9 | Ketepatan warna huruf | | | | | | |
| 10 | Ketepatan <i>layout</i> | | | | | | |
| 11 | Ketepatan penggunaan gambar | | | | | | |
| 12 | Kualitas tampilan gambar | | | | | | |
| 13 | Kualitas tampilan layar | | | | | | |
| 14 | Tingkat interaktifitas siswa | | | | | | |

| | dengan media | | | | | | |
|----|--------------------------------------|----------------|---|---|---|---|------------|
| No | Indikator | Skor Penilaian | | | | | Keterangan |
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | |
| 15 | Pemberian umpan balik terhadap siswa | | | | | | |
| 16 | Sajian animasi | | | | | | |
| 17 | Daya dukung music | | | | | | |

3. Penilaian Guru Bahasa Prancis

Instrumen penilaian yang dilakukan oleh guru bahasa Prancis SMA yaitu mengenai ketepatan konsep dan kompetensi dasar, kualitas media dengan aspek kualitas tampilan media.

Tabel.5 Kisi-kisi Penilaian Media oleh Guru Bahasa Prancis terhadap Aspek Ketepatan Konsep dan Kompetensi

| No | Indikator | Skor Penilaian | | | | | Keterangan |
|----|---|----------------|---|---|---|---|------------|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | |
| 1 | Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar yang terdapat pada KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan) | | | | | | |
| 2 | Kecukupan materi untuk pencapaian kompetensi dasar | | | | | | |
| 3 | Kesesuaian soal dengan materi dan kompetensi dasar | | | | | | |
| 4 | Kemudahan materi untuk dipahami | | | | | | |
| 5 | Pemberian evaluasi untuk mengukur siswa. | | | | | | |
| 6 | Memberikan kesempatan siswa untuk berlatih sendiri | | | | | | |
| 7 | Penggunaan bahasa dan ejaan | | | | | | |
| 8 | Kejelasan gambar dalam materi | | | | | | |

Sumber: lembar evaluasi dari penelitian S-2 Sumiyati (2014:160-162)

**Tabel.6 Kisi-kisi Penilaian Media oleh Guru Bahasa Prancis
terhadap Aspek Ketepatan Konsep dan Kompetensi Hasil
Modifikasi**

| No | Indikator | Skor Penilaian | | | | | Keterangan |
|----|---|----------------|---|---|---|---|------------|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | |
| 1 | Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar yang terdapat pada KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan) | | | | | | |
| 2 | Kecukupan materi untuk pencapaian kompetensi dasar | | | | | | |
| 3 | Kesesuaian soal dengan materi dan kompetensi dasar | | | | | | |
| 4 | Kemudahan materi untuk dipahami | | | | | | |
| 5 | Memberikan kesempatan siswa untuk berlatih sendiri | | | | | | |
| 6 | Penggunaan bahasa dan ejaan | | | | | | |
| 7 | Kejelasan gambar dalam materi | | | | | | |

**Tabel.7 Kisi-Kisi Penilaian Kualitas Media oleh Guru Bahasa
Prancis dengan Aspek Kualitas Tampilan**

| No | Indikator | Skor Penilaian | | | | | Keterangan |
|----|---|----------------|---|---|---|---|------------|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | |
| 1 | Kejelasan petunjuk belajar dalam menggunakan media pembelajaran berbasis <i>Adobe Flash Cs6</i> | | | | | | |
| 2 | Komposisi warna | | | | | | |
| 3 | Tampilan menu | | | | | | |
| 4 | Jenis dan ukuran teks | | | | | | |
| 5 | Kualitas tampilan gambar | | | | | | |

Sumber: lembar evaluasi dari penelitian S-2 Sumiyati (2014:168-170)

**Tabel.8 Kisi-Kisi Penilaian Kualitas Media oleh Guru Bahasa
Prancis dengan Aspek Kualitas Tampilan Hasil Modifikasi**

| No | Indikator | Skor Penilaian | | | | | Keterangan |
|----|---|----------------|---|---|---|---|------------|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | |
| 1 | Kejelasan petunjuk belajar dalam menggunakan media pembelajaran berbasis <i>Adobe Flash Cs6</i> | | | | | | |
| 2 | Komposisi warna | | | | | | |
| 3 | Tampilan menu | | | | | | |

| No | Indikator | Skor Penilaian | | | | | Keterangan |
|----|--------------------------|----------------|---|---|---|---|------------|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | |
| 4 | Jenis dan ukuran teks | | | | | | |
| 5 | Kualitas tampilan gambar | | | | | | |
| 6 | Daya dukung music | | | | | | |

4. Tanggapan Siswa

Dalam pendapat siswa terdapat 3 instrumen yaitu aspek pembelajaran, yang terdiri dari 5 indikator, aspek penyajian yang terdiri dari 5 indikator, dan aspek pengoperasian media yang terdiri dari 8 indikator.

Tabel.9 Kisi-Kisi Tanggapan Siswa terhadap Media dalam Aspek Pembelajaran Tanpa Modifikasi

| No | Indikator | Skor Penilaian | | | | | Keterangan |
|----|---|----------------|---|---|---|---|------------|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | |
| 1 | Kecakupan latihan soal untuk memahami materi <i>présenter quelqu'un, les goûts, dan la famille</i> | | | | | | |
| 2 | Respon atas jawaban benar salah pada soal | | | | | | |
| 3 | Kekuatan media untuk membangkitkan motivasi belajar | | | | | | |
| 4 | Kecakupan latihan soal guna pencapaian kompetensi | | | | | | |
| 5 | Setelah belajar menggunakan media pembelajaran ini siswa dapat memahami materi <i>présenter quelqu'un, les gouts dan la famille</i> | | | | | | |

Sumber: lembar evaluasi dari penelitian S-2 Sumiyati (2014:87-89)

Tabel.10 Kisi-Kisi Tanggapan Siswa terhadap Media Pembelajaran Berbasis *Adobe Flash CS6* dalam Aspek Penyajian Materi Tanpa Modifikasi

| No | Indikator | SkorPenilaian | | | | | Keterangan |
|----|---|---------------|---|---|---|---|------------|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | |
| 1 | Materi yang disajikan dalam media pembelajaran dapat dipahami dengan mudah oleh siswa | | | | | | |
| 2 | Kemudahan penggunaan bahasa | | | | | | |

| | untuk memahami materi | | | | | | |
|----|---|----------------|---|---|---|---|------------|
| No | Indikator | Skor Penilaian | | | | | Keterangan |
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | |
| 3 | Kemudahan soal-soal | | | | | | |
| 4 | Soal-soal yang disajikan mempermudah siswa dalam memahami materi | | | | | | |
| 5 | Latihan dan evaluasi yang disajikan mempermudah siswa dalam memahami materi | | | | | | |

Sumber: lembar evaluasi dari penelitian S-2 Sumiyati (2014:87-89)

Tabel.11 Kisi-Kisi Penilaian Tanggapan Siswa terhadap Media Pembelajaran dalam Aspek Pengoperasian Media Tanpa Modifikasi

| No | Indikator | Skor Penilaian | | | | | Keterangan |
|----|---|----------------|---|---|---|---|------------|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | |
| 1 | Tombol yang disediakan memudahkan siswa dalam memanfaatkan media pembelajaran | | | | | | |
| 2 | Gambar dan animasi terlihat jelas | | | | | | |
| 3 | <i>Back sound</i> atau musik pengiring menarik | | | | | | |
| 4 | Teks atau tulisan dalam media jelas dan mudah terbaca | | | | | | |
| 5 | Komposisi dan kombinasi warna | | | | | | |
| 6 | Petunjuk penggunaan media mudah dipahami | | | | | | |
| 7 | Media pembelajaran dengan mudah digunakan siswa | | | | | | |
| 8 | Tampilan judul halaman menarik siswa | | | | | | |

Sumber: lembar evaluasi dari penelitian S-2 Sumiyati (2014:87-89)

H. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan 2 tahap, yaitu:

1. Mengubah nilai kategori menjadi nilai skor

a. Nilai kualitas media

Sangat Tidak Baik STB diberi skor 1

Tidak Baik TB diberi skor 2

| | | | |
|-------------|----|-------------|---|
| Cukup | C | diberi skor | 3 |
| Baik | B | diberi skor | 4 |
| Sangat Baik | SB | diberi skor | 5 |

b. Tanggapan siswa

| | | | |
|---------------------|-----|-------------|---|
| Sangat Tidak Setuju | STS | diberi skor | 1 |
| Tidak Setuju | TS | diberi skor | 2 |
| Ragu-ragu | R | diberi skor | 3 |
| Setuju | S | diberi skor | 4 |
| Sangat Setuju | SS | diberi skor | 5 |

2. Menganalisis skor dengan cara menghitung skor yang sudah diperoleh dari penelitian dibagi dengan skor ideal untuk seluruh item dikalikan 100% (Sugiyono, 2013:136). Secara sistematis dapat dinyatakan persamaan presentase tingkat penilaian sebagai berikut.

Tabel.12 Kategori penilaian kualitas media pembelajaran

| Tingkat Penilaian | Kategori |
|-------------------|---------------|
| 0% - 20% | Sangat Kurang |
| 20,1% - 40% | Kurang |
| 40,1% - 60% | Cukup Baik |
| 60,1% - 80% | Baik |
| 80,1% - 100% | Sangat Baik |

Tabel.13 Kategori penilaian tanggapan siswa

| Tingkat Penilaian | Kategori |
|-------------------|---------------|
| 0% - 20% | Tidak Setuju |
| 20,1% - 40% | Kurang Setuju |
| 40,1% - 60% | Ragu-Ragu |
| 60,1% - 80% | Setuju |
| 80,1% - 100% | Sangat Setuju |

Dari tabel di atas dapat diperoleh perhitungan secara sistematis yang dijelaskan dalam rumus berikut :

$$\text{Presentase penilaian} = \frac{\text{Jumlah Skor Jawaban}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100\%$$

3. Analisis kelayakan media Permainan Ular Tangga Berbasis Adobe Flash CS6.

Kelayakan media pembelajaran akan ditentukan oleh dosen ahli media melalui angket penilaian produk. Langkah-langkah yang digunakan sebagai berikut

- a. Data skor yang diperoleh dari angket penilaian dosen ahli media dihitung rata-ratanya menggunakan rumus berikut :

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{n}$$

Keterangan :

\bar{X} = skor rata-rata

$\sum x$ = jumlah skor jawaban

n = banyaknya butir pertanyaan

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data

1. Prosedur Pengembangan Media

Pengembangan media pada penelitian ini dilakukan melalui 6 tahap yaitu, potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi produk, revisi produk, dan uji coba produk.

a. Potensi dan Masalah

Merupakan tahap awal sebelum mengembangkan media. Untuk mengetahui potensi dan masalah diperlukan analisis-analisis sebagai berikut :

1. Analisis Media Pembelajaran

Berdasarkan observasi lapangan proses pembelajaran bahasa Prancis di SMA N 1 Sanden sudah berjalan dengan baik. Namun pada proses pembelajaran masih berorientasi pada guru. Media yang digunakan masih monoton sehingga siswa kurang aktif dan cepat bosan.

2. Analisis Penggunaan Media

Bahan ajar yang digunakan berupa buku *Le Mag*. Siswa tidak memiliki buku tersebut, sehingga siswa harus mencatat materi yang diberikan oleh guru. Hal tersebut membuat siswa hanya terfokus pada materi yang dicatat dan membuat siswa pasif dalam pembelajaran bahasa Prancis. Guru bahasa Prancis belum memanfaatkan secara optimal media pembelajaran yang ada seperti menggunakan *power point* dan audio.

3. Analisis Kebutuhan Media

Berdasarkan pengamatan sebelum PPL dan selama pelaksanaan PPL, proses pembelajaran bahasa Prancis di SMA N 1 Sanden belum menggunakan media pembelajaran interaktif, misalnya berbasis *Adobe Flash*. Di sekolah terdapat 2 laboratorium komputer yang dapat dimanfaatkan sebagai penunjang proses pembelajaran tersebut. Potensi yang ada dimanfaatkan peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash*. Kemajuan teknologi memberi pengaruh dan manfaat positif dalam pengembangan media pembelajaran apabila dikelola dengan baik dan bijak.

b. Pengumpulan Data

Di tahap ini peneliti mengumpulkan sumber referensi sebagai penunjang pengembang materi pembelajaran, misalnya kurikulum yang diterapkan. Untuk menentukan materi, sumber referensi diperoleh dari buku *Le Mag*, buku konjugasi, silabus bahasa Prancis SMA N 1 Sanden, kamus Indonesia-Prancis, serta gambar animasi dan tokoh yang diperoleh dari *google*. Selanjutnya menganalisis silabus berupa SK, KD, materi, dan indikator. Berikut hasil analisis silabus yang dipaparkan ke dalam bentuk tabel :

Tabel 14. Hasil Analisis SK, KD, dan Materi Bahasa Prancis Kelas**XI**

| No. | Standar Kompetensi | Kompetensi Dasar | Materi | Indikator |
|-----|--|---|---------------------|---|
| 1. | Mengungkapkan informasi secara tertulis dalam bentuk kalimat dan paragraf tentang <i>présenter quelqu'un</i> . | Mengungkapkan informasi secara tertulis dalam bentuk kalimat dan paragraf sederhana yang sesuai konteks dengan menggunakan kata, frasa, ejaan, tanda baca, dan struktur yang tepat. | Présenter Quelqu'un | 1. Menentukan kosa kata yang tepat sesuai konteks. 2. Menulis kalimat sesuai dengan huruf, ejaan, tanda baca, dan struktur yang tepat. |
| 2. | Mengungkapkan informasi secara tertulis dalam bentuk kalimat dan paragraf tentang <i>les goûts</i> . | Mengungkapkan informasi secara tertulis dalam bentuk kalimat dan paragraf sederhana yang sesuai konteks dengan menggunakan kata, frasa, ejaan, tanda baca, dan struktur yang tepat. | Les Goûts | 1. Menentukan kosa kata yang tepat sesuai konteks. 2. Menulis kalimat sesuai dengan huruf, ejaan, tanda baca, dan struktur yang tepat. |
| 3. | Mengungkapkan informasi secara tertulis dalam bentuk kalimat dan paragraf tentang <i>la famille</i> . | Mengungkapkan informasi secara tertulis dalam bentuk kalimat dan paragraf sederhana yang sesuai konteks dengan menggunakan kata, frasa, ejaan, tanda baca, dan struktur yang tepat. | La Famille | 1. Menentukan kosa kata yang tepat sesuai konteks. 2. Menulis kalimat sesuai dengan huruf, ejaan, tanda baca, dan struktur yang tepat. |

c. Desain Produk

1) Desain Awal

Desain awal produk mencakup tujuh bagian, di antaranya:

- a. *Instruction* (petunjuk) menu yang berisi petunjuk penggunaan dan permainan.
- b. *Grammaire* menu yang berisi tabel-tabel konjugasi.
- c. *Vocabulaire* (kosa kata) menu yang berisi kosa kata tentang *présenter quelqu'un, les goûts, dan la famille*.
- d. *Compétence* (kompetensi) menu yang berisi keterampilan, standar kompetensi, kompetensi dasar, dan indikator.
- e. *Référence* (sumber pustaka) menu yang berisi sumber yang digunakan sebagai acuan pengembangan materi.
- f. *Profil* (profil) menu yang berisi biodata pengembang, ahli media, ahli materi, dan dosen pembimbing.
- g. *Entrez* (masuk) berisi tentang soal-soal latihan yang terdiri dari 36 soal. Siswa harus menjawab pertanyaan dengan cara mendeskripsikan gambar sesuai dengan kata kunci yang tersedia.

2) Membuat *Flowchart*

Flowchart merupakan gambaran keseluruhan alur pembelajaran berupa rancangan menu dan rinciannya yang akan dikembangkan. Gambaran *flowchart* dapat dilihat pada lampiran halaman 73.

3) Membuat *Storyboard*

Storyboard menggambarkan letak dari bagian-bagian program berupa tombol-tombol yang dibuat secara rinci dan tepat. Di dalam *storyboard* pemikiran dideskripsikan melalui tulisan dan gambar. Hasil penulisan *storyboard* digunakan sebagai acuan pembuatan media sehingga lebih teratur dan terstruktur. Gambaran *Storyboard* dari pengembangan media permainan *adobe flash cs6* dapat dilihat pada lampiran halaman 74.

4) Pengembangan Media

Proses pengembangan media berdasarkan *flowchart* dan *storyboard*. Tahap ini harus memperhatikan pemilihan *background*, pemilihan jenis huruf, pemilihan warna, pemilihan animasi, pemilihan gambar *icon*, serta pemilihan *backsound*. Peneliti memilih warna hijau sebagai warna dasar. Sedangkan jenis huruf yang digunakan adalah *comic sans*. Program yang digunakan untuk pembuatan media ini adalah *adobe flash*.

Media pembelajaran ini dapat diaplikasikan dan dioperasikan pada semua perangkat komputer, meskipun komputer tersebut tidak memiliki aplikasi *flash player*. Di SMA N 1 Sanden telah memiliki fasilitas laboratorium komputer, melihat potensi yang ada dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis komputer.

Pada saat program dijalankan tampilan program akan langsung *full screen*. Halaman ini menunjukkan bahwa program telah siap dijalankan atau dioperasikan. File yang dihasilkan berupa ekstensi *.swf*. (Flash) dan *.exe*. (Flash Proyektor) untuk dapat dijalankan pada perangkat komputer.

Hasil akhir media yang sudah jadi dikemas ke dalam *Compact Disk* (CD) agar memudahkan penggunaan media pada komputer lain.

d. Validasi Desain

1) Validasi Ahli Materi

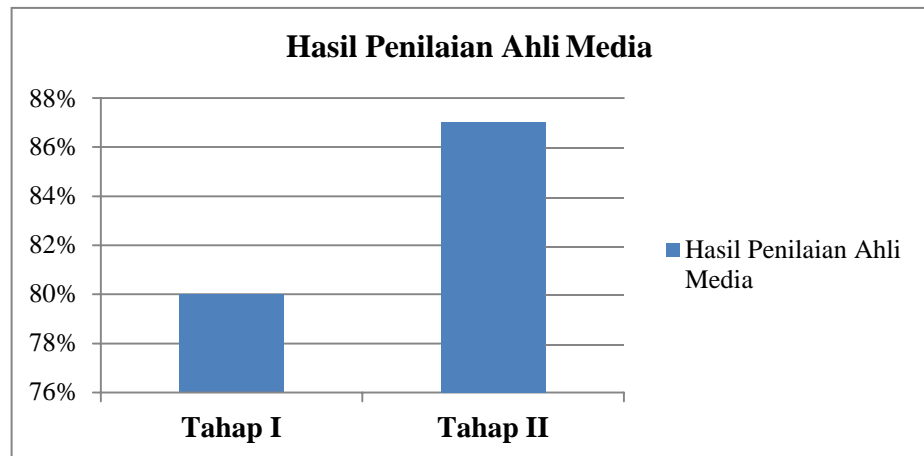
Uji validasi materi dilakukan oleh Dra. Siti Sumiyati, M.Pd selaku dosen pendidikan bahasa Prancis. Penilaian dilakukan untuk mengetahui kelayakan materi. Penilaian materi dilakukan satu kali yang terdiri dari 20 indikator di antaranya (1) kejelasan standar kompetensi, (2) kejelasan kompetensi dasar, (3) kesesuaian tujuan pembelajaran dengan SK dan KD, (4) kesesuaian materi dengan SK dan KD, (5) kesesuaian tujuan pembelajaran dengan materi, (6) kejelasan tujuan pembelajaran, (7) kejelasan penyampaian materi, (8) keruntutan penyampaian materi, (9) kemenarikan penyampaian materi, (10) kesesuaian materi, (11) kesesuaian tingkat kesulitan materi, (12) manfaat materi, (13) daya tarik materi, (14) keterbaruan materi, (15) kedalaman materi, (16) kebenaran materi, (17) materi yang disajikan mengajarkan siswa berpikir ilmiah, (18) kesesuaian cakupan materi, (19) kelengkapan materi, dan (20) kesesuaian materi dengan evaluasi. Hasil penilaian dari indikator tersebut diperoleh presentase sebesar 85% dalam kategori “Sangat Baik”.Selanjutnya dapat disimpulkan bahwa materi layak digunakan atau uji coba di lapangan dengan revisi dan saran.

2) Validasi Ahli Media

Validasi ini dilakukan untuk mengetahui kualitas dan kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan dari aspek tampilan. Validasi ahli media dilakukan oleh Dian Wahyuningsih, M.Pd selaku dosen Teknologi Pendidikan, FIP, UNY. Validasi ini dilakukan sebanyak 2 kali, tahap I dan tahap II. Penilaian media terdiri dari 17 indikator yang meliputi (1) kejelasan petunjuk penggunaan, (2) ketepatan pemilihan warna *background* dan warna tulisan, (3) komposisi warna, (4) penempatan tombol, (5) konsistensi tombol, (6) ketepatan ukuran tombol, (7) ketepatan jenis huruf, (8) ketepatan ukuran huruf, (9) ketepatan warna huruf, (10) ketepatan *layout*, (11) ketepatan penggunaan gambar, (12) kualitas tampilan gambar, (13) kualitas tampilan layar, (14) tingkat interaktif siswa dengan media, (15) pemberian umpan balik terhadap siswa, (16) sajian animasi, dan (17) daya dukung musik. Penilaian tahap pertama diperoleh presentase 80% dengan kategori “Sangat Baik”. Berdasarkan saran ahli tersebut, dinyatakan bahwa media layak digunakan atau uji coba lapangan dengan revisi dan saran.

Validasi tahap kedua terjadi peningkatan yang signifikan dengan memperoleh persentase 87% dengan kategori “Sangat Baik” sehingga bisa diujicobakan tanpa revisi.

Berikut diagram hasil penilaian ahli media.



Gambar 5. Hasil Penilaian Ahli Media

3) Guru Bahasa Prancis

Penilaian dilakukan untuk memberikan penilaian materi dan kualitas media. Penilaian dilakukan oleh Dra. Tri Supartinah selaku guru pengampu bahasa Prancis SMA N 1 Sanden. Dalam aspek materi terdapat 7 indikator yang meliputi (1) kesesuaian materi dengan kompetensi dasar yang terdapat pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), (2) kecukupan materi untuk pencapaian kompetensi dasar, (3) kesesuaian soal dengan materi dan kompetensi dasar, (4) kemudahan materi untuk dipahami, (5) memberikan kesempatan siswa untuk berlatih sendiri, (6) penggunaan bahasa dan ejaan, dan (7) kejelasan gambar dalam materi. Pada aspek tersebut diperoleh persentase 77,3% dengan kategori “Baik”. Sedangkan pada aspek media terdapat 6 indikator yang terdiri dari (1) kejelasan petunjuk belajar dalam menggunakan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS6*, (2) komposisi warna, (3) tampilan menu, (4) jenis dan ukuran teks, (5) kualitas tampilan

gambar, dan (6) daya dukung musik. Dari aspek tersebut diperoleh persentase 73,3% dengan kategori “Baik”. Berikut tabel rata-rata dari aspek materi dan aspek media.

Tabel 15. Hasil Penilaian Guru Bahasa Prancis

| No | Aspek Penilaian | Jumlah Butir | Skor Responden | Skor Ideal | Kelayakan |
|-------------|-----------------|--------------|----------------|------------|-----------|
| 1 | Materi | 7 | 27 | 35 | 77,3% |
| 2 | Media | 6 | 26 | 30 | 73,3% |
| Jumlah | | 13 | 53 | 65 | |
| Rerata Skor | | | | | 75,3% |

4) Tanggapan Siswa

Pada instrumen penilaian siswa terdapat tiga aspek penilaian yang meliputi aspek pembelajaran, aspek penyajian materi, dan aspek pengoperasian media. Aspek pembelajaran terdiri dari 5 indikator, yaitu (1) kecakupan latihan soal untuk memahami materi *présenter quelqu'un, les goûts*, dan *la famille*, (2) respon atas jawaban benar salah pada soal, (3) kekuatan media untuk membangkitkan motivasi belajar, (4) kecakupan latihan soal guna pencapaian kompetensi, dan (5) setelah belajar menggunakan media pembelajaran ini siswa dapat memahami materi *présenter quelqu'un, les goûts*, dan *la famille*. Pada aspek ini persentase yang diperoleh sebesar 83,7% dengan kategori “Sangat Setuju”.

Pada aspek materi terdapat lima indikator yang terdiri dari (1) materi yang disajikan dalam media pembelajaran dapat dipahami dengan mudah oleh siswa, (2) kemudahan penggunaan bahasa untuk memahami materi, (3)

kemudahan soal-soal, (4) soal-soal yang disajikan mempermudah siswa dalam memahami materi, dan (5) latihan dan evaluasi yang disajikan mempermudah siswa dalam memahami materi. Persentase yang diperoleh pada aspek ini sebesar 71,1% dengan kategori “Setuju”.

Pada aspek pengoperasian media terdapat delapan indikator yaitu, (1) tombol yang disediakan memudahkan siswa dalam memanfaatkan media pembelajaran, (2) gambar dan animasi terlihat jelas, (3) *background* atau music pengiring menarik, (4) teks atau tulisan dalam media jelas dan mudah terbaca, (5) komposisi dan kombinasi warna, (6) petunjuk penggunaan media mudah dipahami, (7) media pembelajaran dengan mudah digunakan siswa, dan (8) tampilan judul halaman menarik siswa. Hasil penilaian dari aspek ini diperoleh persentase sebesar 86,7% dengan kategori “Sangat Setuju”.

Berdasarkan penilaian di atas, maka diperoleh hasil akumulasi penilaian tanggapan siswa sebesar 80,5% termasuk dalam kategori “Sangat Setuju”.

Berikut tabel penilaian tanggapan siswa terhadap media pembelajaran.

Tabel. 16 Hasil Penilaian Tanggapan Siswa

| No. | Aspek Penilaian | Jumlah Butir | Skor responden 27 siswa | Skor ideal 27 siswa | Kelayakan |
|-------------|-----------------|--------------|-------------------------|---------------------|-----------|
| 1 | Pembelajaran | 5 | 565 | 675 | 83,7% |
| 2 | Materi | 5 | 480 | 675 | 71,1% |
| 3 | Media | 8 | 937 | 1080 | 86,7% |
| Jumlah | | 18 | 2430 | 1982 | |
| Rerata Skor | | | | | 80,5 |

Berdasarkan instrumen yang diberikan, siswa memberikan komentar terkait media pembelajaran tersebut, di antaranya :

- a) Ucapan terima kasih dari siswa karena telah memperkenalkan media pembelajaran berbasis komputer.
- b) Media menarik karena bermain sambil belajar.
- c) Hendaknya dikembangkan untuk materi-materi yang lain.

e. Revisi Media

Revisi pertama atas saran dari ahli materi dan ahli media

| Ahli Materi | Ahli Media |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • Penulisan pada materi untuk ejaannya dicermati ulang. | <ul style="list-style-type: none"> • Pada awal program dilengkapi tentang informasi (identitas program). • Memberikan umpan balik (skor, tanggapan) terhadap permainan. • Pertanyaan untuk setiap materi diacak. • Petunjuk permainan dibuat secara terpisah |

Tindak lanjut peneliti terhadap saran dari ahli materi dan ahli media

| Ahli Materi | Ahli Media |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • Peneliti meninjau kembali dan memperbaiki ejaan yang kurang tepat. | <ul style="list-style-type: none"> • Peneliti melengkapi informasi pada awal program dengan menambahkan judul yang lengkap. • Peneliti mengubah posisi menu petunjuk yang awalnya di halaman menu, dipindah ke halaman setelah menu pembuka. Petunjuk permainan diubah menjadi lebih deskriptif dan komunikatif. |

Revisi kedua setelah peneliti menindak lanjuti saran dari ahli materi dan ahli media

| Ahli Materi | Ahli Media |
|--------------------------------|--------------------------------|
| • Tidak ada saran untuk revisi | • Tidak ada saran untuk revisi |

f. Uji Coba

Tahap ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan produk yang dilakukan oleh para ahli, guru, dan siswa. Uji coba produk dapat dilakukan apabila semua materi dan pemrograman media sudah divalidasi oleh ahli. Uji coba melibatkan 27 siswa kelas XI IPA 3 SMA N 1 Sanden di laboratorium komputer pada hari Sabtu, 15 Oktober 2016. Setiap komputer dioperasikan oleh 2 siswa karena dalam permainan ini terdapat 2 pemain.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan berdasarkan enam tahapan, meliputi : menentukan potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi produk, revisi desain serta uji coba. Pada tahap menentukan potensi dan masalah terdapat 3 analisis yaitu, analisis media pembelajaran, analisis penggunaan media, dan analisis kebutuhan media. Ketiga analisis tersebut dilakukan untuk mengetahui penggunaan media dan jenis media yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Prancis.

Tahap kedua yaitu pengumpulan data. Tahapan ini peneliti mengumpulkan sumber referensi sebagai penunjang pengembang materi pembelajaran serta kurikulum yang diterapkan. Penentuan materi bersumber pada buku *Le Mag*, buku konjugasi, silabus bahasa Prancis SMA N 1 Sanden, kamus Indonesia-Prancis, serta gambar animasi dan tokoh yang diperoleh dari *google*.

Setelah tahap pengumpulan data, tahap selanjutnya adalah desain produk. Desain produk dilakukan tiga tahap, yaitu desain awal, membuat *flowchart*, membuat *storyboard* dan pengembangan media. Desain awal mencakup 7 komponen yaitu : a) *instruction* (petunjuk) menu yang berisi petunjuk penggunaan dan permainan, b) *grammaire* menu yang berisi tabel-tabel konjugasi, c) *vocabulaire* (kosa kata) menu yang berisi kosa kata tentang *présenter quelqu'un*, *les goûts*, dan *la famille*, d) *competence* (kompetensi) menu yang berisi keterampilan, standar kompetensi, kompetensi dasar, dan indikator, e) *référence* (sumber pustaka) menu yang berisi sumber yang digunakan sebagai acuan pengembangan materi, f) *profil* (profil) menu yang berisi biodata pengembang, ahli media, ahli materi, dan dosen pembimbing, g) *entrez* (masuk) berisi tentang soal-soal latihan yang terdiri dari 36 soal. Siswa harus menjawab pertanyaan dengan cara mendeskripsikan gambar sesuai dengan kata kunci yang tersedia.

Tahap selanjutnya yaitu membuat *flowchart*. *Flowchart* merupakan gambaran keseluruhan alur pembelajaran berupa rancangan menu dan rinciannya yang akan dikembangkan. Berdasarkan *flowchart* tersebut, peneliti membuat *storyboard*. Hasil penulisan *storyboard* digunakan sebagai acuan pembuatan media sehingga lebih teratur dan terstruktur.

Tahap selanjutnya yaitu pengembangan media. Proses pengembangan media berdasarkan *flowchart* dan *storyboard*. Tahap ini harus memperhatikan pemilihan *background*, pemilihan jenis huruf, pemilihan warna, pemilihan animasi, pemilihan gambar *icon*, serta pemilihan *backsound*. Program yang

digunakan untuk pembuatan produk ini adalah *Adobe Flash*. *Adobe Flash* sebagai media animasi yang mampu mengolah teks atau objek dengan efek tiga dimensi. *Flash* juga mempunyai bahasa pemrograman sendiri, yaitu *Action Script 2* yang dapat menghasilkan animasi yang lebih interaktif dan dinamis. Media pembelajaran ini dapat diaplikasikan dan dioperasikan pada semua perangkat komputer, meskipun komputer tersebut tidak memiliki aplikasi *flash player*.

Pada saat program dijalankan tampilan program akan langsung *full screen*. Halaman ini menunjukkan bahwa program telah siap dijalankan atau dioperasikan. File yang dihasilkan berupa ekstensi *.swf*. (*Flash*) dan *.exe*. (*Flash Proyektor*) untuk dapat dijalankan pada perangkat komputer. Hasil akhir media yang sudah jadi dikemas ke dalam *Compact Disk (CD)* agar memudahkan penggunaan media pada komputer lain.

Setelah tahap desain produk, tahap selanjutnya adalah tahap validasi desain. Tahapan validasi meliputi validasi ahli materi, ahli media, guru bahasa Prancis, dan tanggapan siswa. Validasi ahli materi dilakukan 1 kali dan validasi ahli media dilakukan 2 kali. Dari ahli materi mendapat persentase sebesar 85% , dari ahli media sebesar 87%, guru bahasa Prancis 75,3%, dan tanggapan siswa sebesar 80,5%. Rata-rata keseluruhan dari empat penilaian tersebut mendapat persentase 81,9%.

Setelah dilakukan validasi, tahap selanjutnya adalah revisi media. Peneliti memperbaiki media sesuai dengan saran dari ahli materi dan ahli media. Dari ahli materi terdapat saran perbaikan pada ejaan dengan saran perbaikan cermati

ulang ejaannya. Dari ahli media terdapat kekurangan media yang harus diperbaiki seperti : 1) pada awal program dilengkapi tentang informasi (identitas program), 2) memberikan umpan balik (skor, tanggapan) terhadap permainan, 3) pertanyaan untuk setiap materi diacak, 4) petunjuk permainan dibuat secara terpisah. Selanjutnya peneliti menindaklanjuti saran dari ahli materi dan ahli media seperti : a) peneliti meninjau kembali dan memperbaiki ejaan yang kurang tepat, b) peneliti melengkapi informasi pada awal program dengan menambahkan judul yang lengkap, c) peneliti mengubah posisi menu petunjuk yang awalnya di halaman menu, dipindah ke halaman setelah menu pembuka, d) petunjuk permainan diubah menjadi lebih deskriptif dan komunikatif.

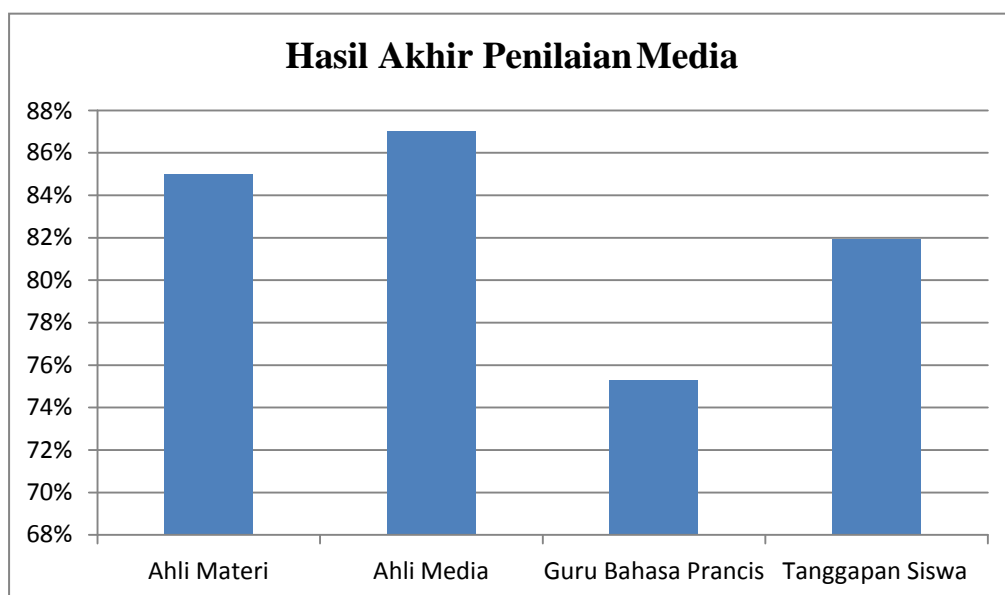
Tahap terakhir adalah uji coba. Uji coba dilakukan apabila media sudah divalidasi dan direvisi berdasarkan saran yang dianjurkan. Uji coba dilakukan terhadap 27 siswa kelas XI IPA SMA N 1 Sanden.

2. Hasil Akhir Validasi Kualitas Media Pembelajaran

Penilaian kualitas media pembelajaran dilakukan oleh ahli materi, ahli media, guru bahasa Prancis, dan tanggapan siswa. Validasi materi oleh ahli materi dilakukan satu kali. Validasi media oleh ahli media dilakukan dua kali, karena terdapat revisi guna memperbaiki dan menyempurnakan kualitas tampilan media. Hasil validasi dari ahli materi, ahli media, guru bahasa Prancis, dan tanggapan siswa dipaparkan sebagai berikut :

Tabel. 17 Hasil Akhir Validasi Kualitas Media Pembelajaran

| No. | Penilaian Kualitas Media Pembelajaran | Persentase Nilai | Kategori |
|--------------------------------|---------------------------------------|------------------|---------------|
| 1 | Ahli Materi | 85% | Sangat Baik |
| 2 | Ahli Media | 87% | Sangat Baik |
| 3 | Guru Bahasa Prancis | 75,3% | Baik |
| 4 | Tanggapan Siswa | 80,5% | Sangat Setuju |
| Rata-Rata Persentase Penilaian | | 81,9% | Sangat Baik |

**Gambar 6. Hasil Akhir Penilaian Media**

Uji validasi materi dilakukan satu kali yang terdiri dari 20 indikator. Hasil penilaian dari indikator tersebut diperoleh presentase sebesar 85% dalam kategori “Sangat Baik”. Selanjutnya dapat disimpulkan bahwa materi layak digunakan atau uji coba di lapangan dengan revisi dan saran. Selanjutnya validasi ahli media. Validasi ini dilakukan untuk mengetahui kualitas dan kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan dari aspek tampilan. Validasi ahli media dilakukan sebanyak dua kali. Penilaian media terdiri dari

17 indikator. Penilaian tahap pertama diperoleh presentase 80% dengan kategori “Sangat Baik”. Berdasarkan saran, menyatakan bahwa media layak digunakan atau uji coba lapangan dengan revisi dan saran. Validasi tahap kedua terjadi peningkatan yang signifikan dengan memperoleh persentase 87% dengan kategori “Sangat Baik” sehingga bisa diujicobakan tanpa revisi.

Selanjutnya penilaian dari guru bahasa Prancis. Penilaian dilakukan untuk memberikan penilaian materi dan kualitas media. Aspek materi terdapat 7 indikator dan aspek media terdapat 6 indikator. Pada aspek materi memperoleh persentase 77,3% dengan kategori “Baik”, sedangkan pada aspek media memperoleh persentase 73,3%. Dari kedua aspek tersebut memperoleh rata-rata 75,3% termasuk dalam kategori “Baik”.

Penilaian terakhir adalah tanggapan dari siswa yang berjumlah 27 siswa. Pada instrumen penilaian siswa terdapat tiga aspek penilaian yang meliputi aspek pembelajaran, aspek penyajian materi, dan aspek pengoperasian media. Aspek pembelajaran terdiri dari lima indikator, aspek materi 5 indikator, dan aspek media 8 indikator. Hasil penilaian dari aspek pembelajaran sebesar 83,7% termasuk dalam kategori “Sangat Baik”, aspek materi sebesar 71,1% dengan kategori “Baik” dan aspek media memperoleh persentase sebesar 86,7% dengan kategori “Sangat Baik”.

Hasil akumulasi dari penilaian ahli materi, ahli media, guru bahasa Prancis, dan tanggapan siswa memperoleh rata-rata sebesar 81,9% termasuk dalam kategori “Sangat Baik”. Hal ini menunjukkan media permainan ular tangga

adobe flash cs6 layak digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Prancis pada keterampilan menulis kelas XI.

C. Keterbatasan Penelitian

Pengembangan media permainan ular tangga berbasis *adobe flash cs6* untuk keterampilan menulis bahasa Prancis memiliki keterbatasan sebagai berikut :

1. Pengembang belum bisa memberikan umpan balik (skor, tanggapan, nyawa) terhadap permainan. Kode *script* yang sama dengan kode yang lain, mengakibatkan sistem menjadi error. Sehingga umpan balik belum bisa dimunculkan.
2. Pengembang juga belum bisa mengacak pertanyaan untuk setiap materi. Apabila pertanyaan diacak setiap materi, maka pertanyaan tidak bisa dijawab semua. Satu materi hanya bisa dijawab 1, dan langsung ke materi selanjutnya.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Penelitian ini termasuk ke dalam jenis penelitian pengembangan (*Research and Development*). Penelitian ini dilakukan berdasarkan prosedur yang sudah ditentukan. Berdasarkan hasil penelitian pada pembahasan dapat disimpulkan bahwa:

1. Menghasilkan sebuah aplikasi ular tangga berbasis *adobe flash cs6* sebagai media pembelajaran pada keterampilan menulis bahasa Prancis untuk materi *présenter quelqu'un, les goûts*, dan *la famille* untuk siswa kelas XI. Media ini dikemas ke dalam *Compact Disk* (CD).
2. Media permainan ular tangga berbasis *adobe flash cs6* layak digunakan sebagai media pembelajaran keterampilan menulis bahasa Prancis. Kelayakan tersebut divalidasi oleh dosen ahli materi, ahli media, guru bahasa Prancis, dan tanggapan siswa. Dosen ahli materi memberikan penilaian sebesar 85% termasuk dalam kategori “Sangat Baik” untuk dilakukan uji coba. Dosen ahli media memberikan penilaian sebesar 87% termasuk dalam kategori “Sangat Baik” untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Penilaian kualitas materi oleh guru bahasa Prancis sebesar 77,3% termasuk dalam kategori “Baik”, sedangkan dari kualitas media sebesar 73,3% termasuk dalam kategori “Baik”. Sedangkan penilaian siswa yang diberikan kepada 27 siswa berdasarkan hasil angket mendapat

persentase 80,5% termasuk dalam kategori “Sangat Setuju” untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, guru bahasa Prancis, dan tanggapan siswa kelas XI SMA N 1 Sanden mendapat rata-rata persentase sebesar 81,9% yang termasuk dalam kategori “Sangat Baik”.

B. Saran

Berdasarkan hasil penilaian yang telah dilakukan melalui angket, peneliti memberikan saran sebagai berikut untuk penelitian lanjutan

1. Materi yang ada perlu dikembangkan lebih lanjut dengan penambahan materi baru yang relevan dengan materi-materi sebelumnya.
2. Perlu adanya pengembangan materi lain dari media pembelajaran yang sudah dihasilkan.
3. Perlu adanya penyekoran pada setiap jawaban.

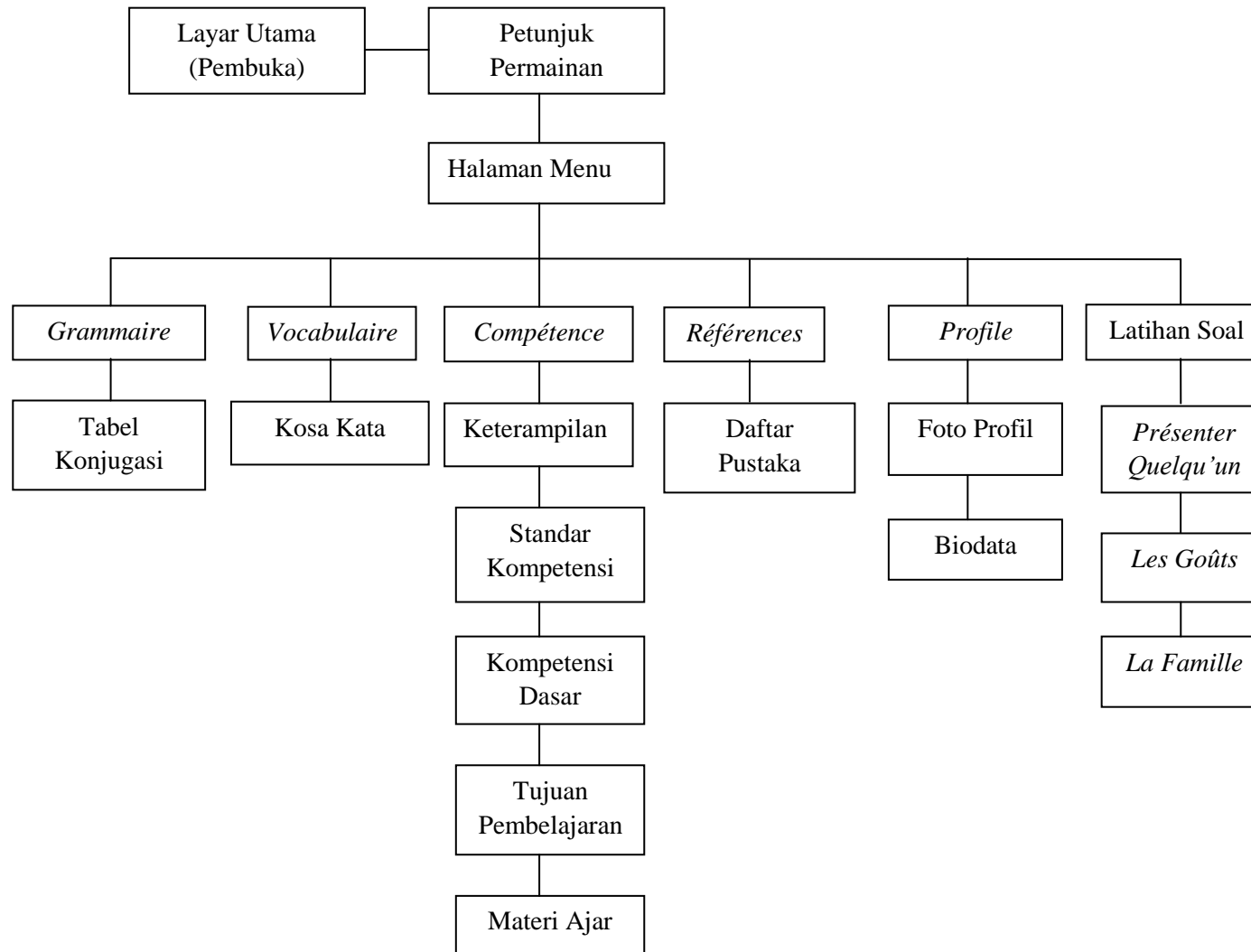
DAFTAR PUSTAKA

- Abdulhak, Ishak dan Deni Darmawan. 2013. *Teknologi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Apriyani, Tri. 2015. *Pengembangan Media Interaktif Adobe Flash CS5 Untuk meningkatkan Keterampilan Membaca Teks Pendek Bahasa Prancis Siswa Kelas XI SMA El Shadai Magelang*. Skripsi S1. Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Bahasa Prancis, FBS UNY.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendidikan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- , 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Cahyono, Agus N. 2011. *Game Khusus menyeimbang Otak Kanan dan Otak Kiri Anak*. Yogyakarta: Flashbook.
- Darmawan, Deni. 2012. *Inovasi Pendidikan : Pendekatan Praktik Teknologi Multimedia dan Pembelajaran Online*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- , 2012. *Pendidikan Teknologi Informasi dan Komputer. Teori dan Aplikasi*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- , 2014. *Pengembangan E-learning Teori dan Desain*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Daryanto, 2010. *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- , 2013. *Media Pembelajaran Peranannya sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Fitriana, Nur. 2014. *Pengembangan Permainan Ular Tangga Berbasis Adobe Flash Sebagai Media Pembelajaran Memahami Prinsip-Prinsip Penyelenggaraan Administrasi Perkantoran Kelas X SMK PGRI 1 Sentolo*. Skripsi S1. Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran, FE UNY.
- Hamalik, O. 2011. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Husna M. 2009. *100+ Permainan Tradisional Indonesia*. Yogyakarta: Andi.
- Iskandarwassid dan Sunendar, D. 2013. *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

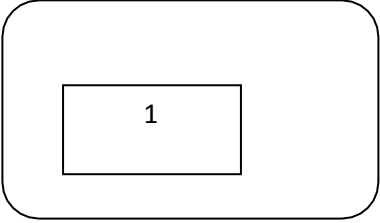
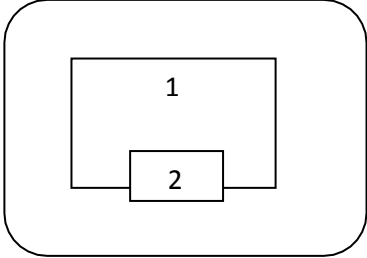
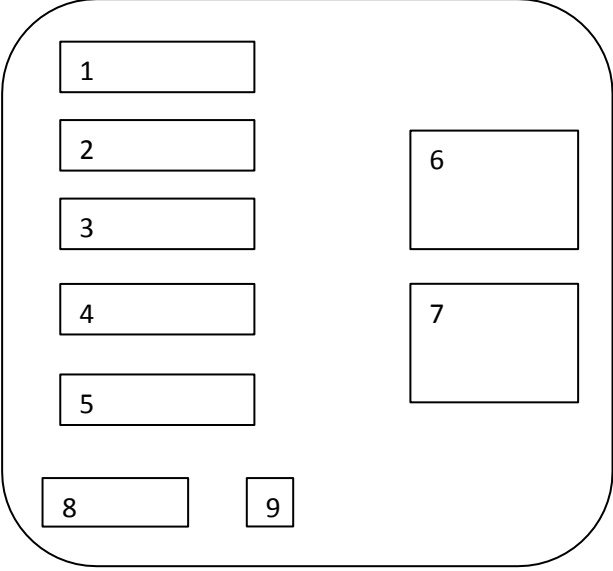
- Madcoms. 2012. *Kupas Tuntas Adobe Flash Pro CS6*. Yogyakarta: C.V Andi.
- Prathamie, Rahayu Rizky. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Keterampilan Menyimak Pada Materi L'Identité Menggunakan Adobe Flash CS6 Berbasis Mobile Aplication Bersistem Operasi Android Untuk Kelas X*. Skripsi S1. Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Bahasa Prancis, FBS UNY.
- Sadiman, Arief S. 2006. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo.
- , 2011. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo.
- , 2012. *Media Pendidikan : Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo.
- , 2005. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo
- Sanjaya, Wina. 2011. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- , 2013. *Strategi Pembelajaran berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Sumiyati, Siti. 2014. *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Kala Lampau Bahasa Prancis untuk Mahasiswa Jurusan Pendidikan Bahasa Prancis FBS UNY*. Tesis Pasca Sarjana Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sutopo, Ariesto Hadi. 2003. *Multimedia Interaktif Flash*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Tarigan, Henry. 2009. *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- , 2013. *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Wena, Made. 2010. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer: Suatu Tinjauan Konseptual Operasional*. Jakarta: Bumi Aksara.

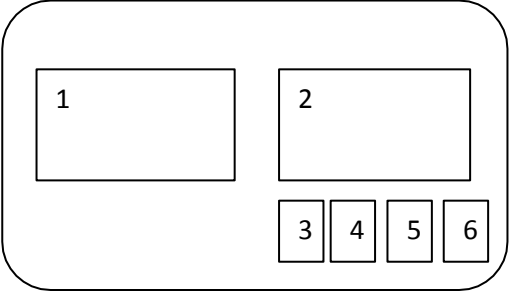
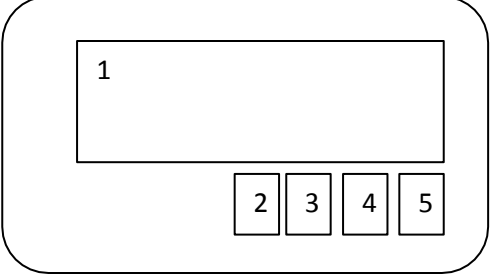
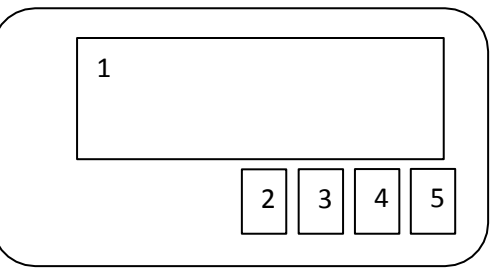
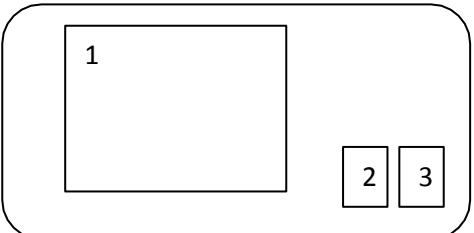
LAMPIRAN

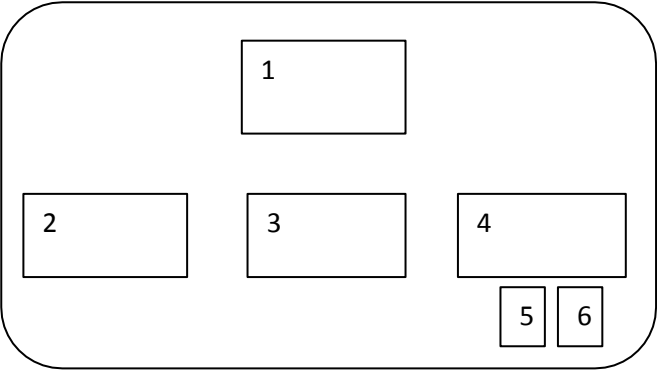
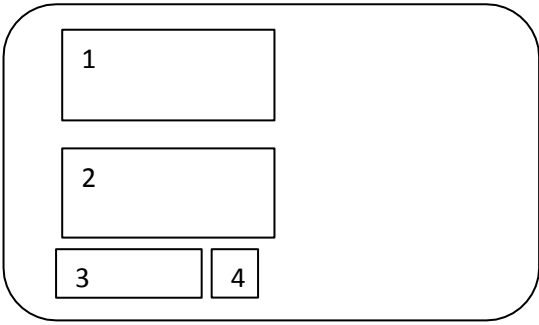
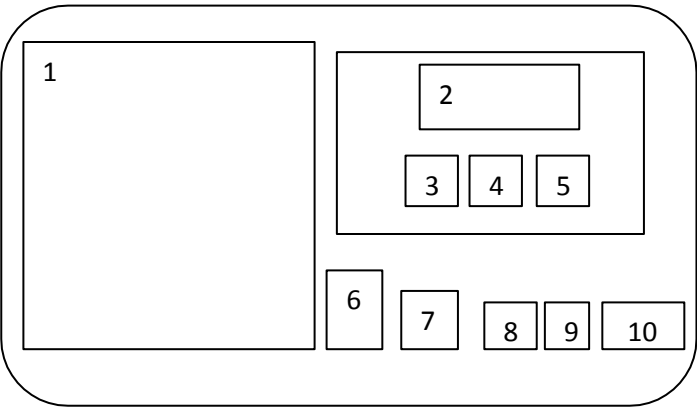
Flowchart Media Pembelajaran

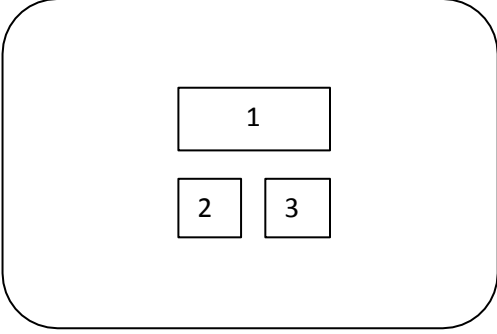


Storyboard Media Pembelajaran

| | |
|---|--|
| <p>Layar Utama</p>  | <p>Ket.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Judul Permainan |
| <p>Menu Petunjuk Permainan</p>  | <p>Ket.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Cara Bermain 2. <i>Continuez</i> (Lanjut) |
| <p>Menu Utama</p>  | <p>Ket.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Grammaire</i> (Tabel Konjugasi) 2. <i>Vocabulaire</i> (Kosa Kata) 3. <i>Compétence</i> (Kompetensi) 4. <i>Références</i> (Daftar Pustaka) 5. <i>Profil</i> (Pengembang Media, Ahli Media, Ahli Materi, Pembimbing) 6. <i>Joueur 1</i> (Pemain 1) 7. <i>Joueur 2</i> (Pemain 2) 8. <i>Entrez</i> (Masuk) 9. <i>Quittez</i> (Keluar) |

| | |
|--|---|
| <p>Menu Materi (Grammaire)</p>  | <p>Ket.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tabel Konjugasi 2. Tabel Konjugasi 3. Kembali 4. Lanjut 5. <i>Home</i> (Menu) 6. <i>Quittez</i> (keluar) |
| <p>Menu Vocabulaire</p>  | <p>Ket.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kosa Kata 2. Kembali 3. Lanjut 4. <i>Home</i> (Menu) 5. <i>Quittez</i> (keluar) |
| <p>Menu Compétence</p>  | <p>Ket.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Keterampilan (SK, KD, Indikator, Tujuan Pembelajaran, Materi Ajar) 2. Kembali 3. Lanjut 4. <i>Home</i> (Menu) 5. <i>Quittez</i> (Keluar) |
| <p>Menu Références</p>  | <p>Ket.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Daftar Pustaka 2. <i>Home</i> (Menu) 3. <i>Quittez</i> (Keluar) |

| | |
|--|--|
| <p>Menu Profile</p>  <p>The diagram shows a rounded rectangular menu with six numbered boxes. Box 1 is at the top center. Below it, boxes 2, 3, and 4 are arranged horizontally. Boxes 5 and 6 are positioned below box 4.</p> | <p>Ket.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pengembang Media 2. Ahli Media 3. Ahli Materi 4. Pembimbing 5. <i>Home</i> (Menu) 6. <i>Quittez</i> (Keluar) |
| <p>Nama Pemain</p>  <p>The diagram shows a rounded rectangular menu with four numbered boxes. Boxes 1 and 2 are stacked vertically on the left. Boxes 3 and 4 are stacked horizontally at the bottom.</p> | <p>Ket.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Joueur 1</i> (Pemain 1) 2. <i>Joueur 2</i> (Pemain 2) 3. <i>Entrez</i> (Masuk) 4. <i>Quittez</i> (Keluar) |
| <p>Menu Latihan Soal</p>  <p>The diagram shows a rounded rectangular menu. On the left is a large box labeled 1. To its right is a smaller rounded rectangle containing a box labeled 2, and below it, three boxes labeled 3, 4, and 5. Below the entire right-side structure is a horizontal row of boxes labeled 6, 7, 8, 9, and 10.</p> | <p>Ket.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Permainan Ular Tangga 2. Pertanyaan 3. <i>Continuez</i> (Lanjut) 4. <i>Réessayez</i> (Coba Lagi) 5. <i>Verifiez</i> (Koreksi) 6. Dadu 7. <i>Jouez</i> (Mainkan Dadu) 8. <i>Home</i> (Menu) 9. Bantuan (Petunjuk Permainan) 10. <i>Quittez</i> (Keluar) |

| | |
|--|---|
| <p>Menu Keluar</p>  | <p>Ket.</p> <ol style="list-style-type: none">1. <i>Quittez?</i> (Keluar?)2. <i>Oui</i> (Ya)3. <i>Non</i> (Tidak) |
|--|---|

Kompetensi : Menulis

Standar Kompetensi

Mengungkapkan informasi secara tertulis dalam bentuk kalimat dan paragraf tentang *présenter quelqu'un, exprimer les goûts* dan *la famille*.

Kompetensi Dasar

Mengungkapkan informasi secara tertulis dalam bentuk kalimat dan paragraf sederhana yang sesuai konteks , dengan menggunakan kata, frasa, ejaan, tanda baca, dan struktur yang tepat.

Indikator

1. Menentukan kosa kata yang tepat sesuai konteks.
2. Menulis kalimat sesuai dengan huruf, ejaan, tanda baca serta struktur yang tepat.

Tujuan Pembelajaran

1. Siswa mampu menentukan kosa kata yang tepat sesuai konteks.
2. Siswa mampu menuliskan kalimat dengan tepat tentang *présenter quelqu'un, exprimer les goûts* dan *la famille*.

Materi Ajar : *présenter quelqu'un, exprimer les goûts* dan *la famille*

Grammaire

Le verbe avoir et être

| <i>Sujet</i> | <i>Être</i> | <i>Avoir</i> |
|------------------|---------------|--------------|
| <i>Je/J'</i> | <i>suis</i> | <i>ai</i> |
| <i>Tu</i> | <i>es</i> | <i>as</i> |
| <i>Il/Elle</i> | <i>est</i> | <i>a</i> |
| <i>Vous</i> | <i>êtes</i> | <i>avez</i> |
| <i>Nous</i> | <i>sommes</i> | <i>avons</i> |
| <i>Ils/elles</i> | <i>sont</i> | <i>ont</i> |

La conjugaison de verbe pronominal

| <i>Sujet</i> | <i>S'appeler</i> |
|---------------------|---------------------------|
| <i>Je</i> | <i>m'appelle</i> |
| <i>Tu</i> | <i>t'appelles</i> |
| <i>Il/Elle</i> | <i>s'appelle</i> |
| <i>Vous</i> | <i>vous vous appelez</i> |
| <i>Nous</i> | <i>nous nous appelons</i> |
| <i>Ils/elles</i> | <i>s'appellent</i> |

La conjugaison de verbe : habiter, aimer, adorer, préférer, détester

| <i>Sujet</i> | <i>Habiter</i> | <i>Aimer</i> | <i>Adorer</i> | <i>Préférer</i> | <i>Détester</i> |
|-------------------------|-----------------------|---------------------|----------------------|------------------------|------------------------|
| <i>Je/J'</i> | <i>habite</i> | <i>aime</i> | <i>adore</i> | <i>préfère</i> | <i>déteste</i> |
| <i>Tu</i> | <i>habites</i> | <i>aimes</i> | <i>adores</i> | <i>préfères</i> | <i>détestes</i> |
| <i>Il/Elle</i> | <i>habite</i> | <i>aime</i> | <i>adore</i> | <i>préfère</i> | <i>déteste</i> |
| <i>Vous</i> | <i>habitez</i> | <i>aimez</i> | <i>adorez</i> | <i>préférez</i> | <i>détestez</i> |
| <i>Nous</i> | <i>habitons</i> | <i>aimons</i> | <i>adorons</i> | <i>préférons</i> | <i>détestons</i> |
| <i>Ils/Elles</i> | <i>habitent</i> | <i>aiment</i> | <i>adorent</i> | <i>préfèrent</i> | <i>détestent</i> |

Adjectif Possessif

| <i>Personnes</i> | <i>Singulier</i> | | <i>Pluriel</i> |
|-------------------------|-------------------------|-----------------|-----------------------|
| | <i>m</i> | <i>f</i> | |
| <i>Je</i> | <i>mon</i> | <i>ma</i> | <i>mes</i> |
| <i>Tu</i> | <i>ton</i> | <i>ta</i> | <i>tes</i> |
| <i>Il/Elle</i> | <i>son</i> | <i>sa</i> | <i>ses</i> |
| <i>Vous</i> | <i>votre</i> | <i>votre</i> | <i>vos</i> |
| <i>Nous</i> | <i>notre</i> | <i>notre</i> | <i>nos</i> |
| <i>Ils/Elles</i> | <i>leur</i> | <i>leur</i> | <i>leurs</i> |

Vocabulaire / Kosa Kata

✓ Les Professions

acteur (m) / actrice (f) : aktor/aktris

étudiant (m) / étudiante (f) : mahasiswa/mahasiswi

danseur (m) / danseuse (f) : penari

musicien (m) / musicienne (f) : musisi

chanteur (m) / chanteuse (f) : penyanyi

jardinier (m) / jardinière (f) : petani perkebunan

cuisinier (m) / cuisinière (f) : juru masak/koki

professeur (m) / professeur (f) : guru

médecin (m) / femme médecin : dokter

lycéen (m) / lycéenne (f) : siswa/siswi

policier (m) / policier (f) : polisi

✓ *Les Nationalités*

| <i>Nom de Pays</i> | <i>Les Adjectifs de Nationalités</i> | |
|--------------------|--------------------------------------|---------------------|
| | <i>maskulin (m)</i> | <i>feminin (f)</i> |
| <i>Indonésie</i> | <i>indonésien</i> | <i>indonésienne</i> |
| <i>Japon</i> | <i>japonais</i> | <i>japonaise</i> |
| <i>Corée</i> | <i>coréen</i> | <i>coréenne</i> |
| <i>Thaïlande</i> | <i>thaïlandais</i> | <i>thaïlandaise</i> |
| <i>Canada</i> | <i>canadien</i> | <i>canadienne</i> |
| <i>États-Unis</i> | <i>américain</i> | <i>américaine</i> |
| <i>France</i> | <i>français</i> | <i>française</i> |
| <i>Allemagne</i> | <i>allemand</i> | <i>allemande</i> |
| <i>Angleterre</i> | <i>anglais</i> | <i>anglaise</i> |
| <i>Mexico</i> | <i>mexicain</i> | <i>mexicaine</i> |
| <i>Brésil</i> | <i>brésilien</i> | <i>brésilienne</i> |
| <i>Chine</i> | <i>chinois</i> | <i>chinoise</i> |
| <i>Italie</i> | <i>italien</i> | <i>italienne</i> |
| <i>Espagne</i> | <i>espagnol</i> | <i>espagnole</i> |

✓ *Les Hobbies*

faire de la natation : berenang

faire du tennis : tennis

faire la cuisine : memasak

écouter de la musique : mendengarkan musik

les goûts

aimer : suka

adorer : sangat suka

détester : tidak suka / benci

préférer : lebih memilih

les métiers

la biologie : biologi

l'histoire : sejarah

la géographie : geografi

le français : bahasa Prancis

l'anglais : bahasa Inggris

la physique : fisika

la chimie : kimia

le sport : olahraga

les math : matematika

les activités quotidiennes

faire du football : sepak bola

faire du ski : selancar

faire de la randonnée : mendaki gunung

faire du vélo : sepeda

faire de la natation : berenang

faire la cuisine : memasak

faire du tennis : tenis

faire des courses : belanja

la famille

le grand-père : kakek

la grand-mère : nenek

le père : ayah

la mère : ibu

le mari : suami

la femme : istri

le fils : anak laki-laki






la fille : anak perempuan





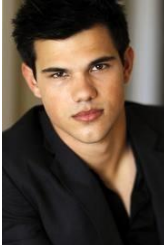
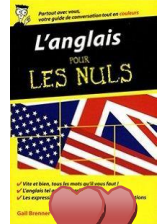







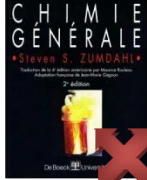

le frère : saudara laki-laki


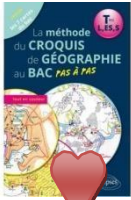


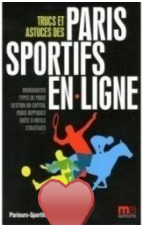
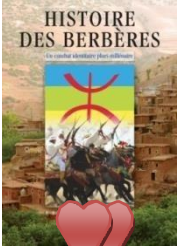





| | |
|------------------------|--------------------------|
| <i>la sœur</i> | : saudara perempuan |
| <i>le beau frère</i> | : ayah mertua |
| <i>la belle mère</i> | : ibu mertua |
| <i>le beau fils</i> | : anak menantu laki-laki |
| <i>la belle fille</i> | : anak menantu perempuan |
| <i>le petit fils</i> | : cucu laki-laki |
| <i>la petite fille</i> | : cucu perempuan |
| <i>l'oncle</i> | : paman |
| <i>la tante</i> | : bibi |
| <i>le neveu</i> | : keponakan laki-laki |
| <i>la nièce</i> | : keponakan perempuan |
| <i>le beau frère</i> | : saudara ipar laki-laki |
| <i>la belle sœur</i> | : saudara ipar perempuan |
| <i>le cousin</i> | : sepupu laki-laki |
| <i>la cousine</i> | : sepupu perempuan |









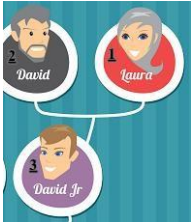
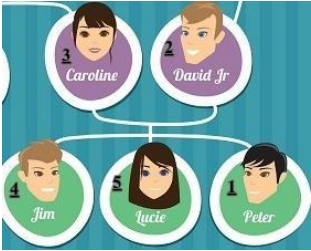
Deskripsikan gambar di bawah ini!

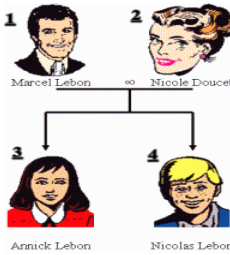
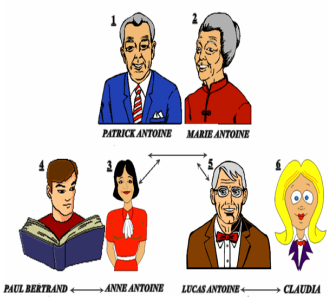
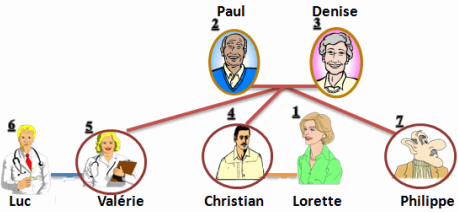
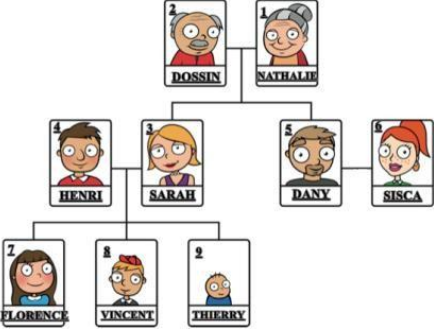
| No. | Gambar | Keterangan | Deskripsi |
|-----|---|--|---|
| 1 |  | Nom : Aliando Ville : Bandung Profession : acteur Pays : Indonésie | Il s'appelle Aliando. Il habite à Bandung. Il est acteur. il est indonésien. |
| 2 |  | Nom : Justin Ville : Ontario Profession : chanteur Pays : Canada | Il s'appelle Justin. Il habite à Ontario. Il est chanteur. Il est canadien. |
| 3 |  | Nom : Adele Ville : Tottenham Profession : chanteuse Pays : Angleterre | Elle s'appelle Adele. Elle habite à Tottenham. Elle est chanteuse. Elle est anglaise. |
| 4 |  | Nom : John Ville : California Profession : musicien Pays : États-Unis | Il s'appelle John. Il habite à California. Il est musicien. Il est américain. |
| 5 |  | Nom : Julia Ryder Ville : Berlin Profession : cuisinière Pays : Allemagne | Elle s'appelle Julia Ryder . Elle habite à Berlin. Elle est cuisinière. Elle est allemande. |

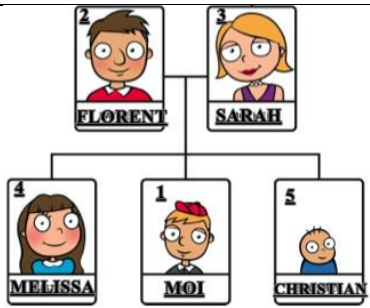
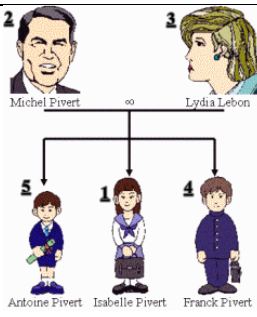
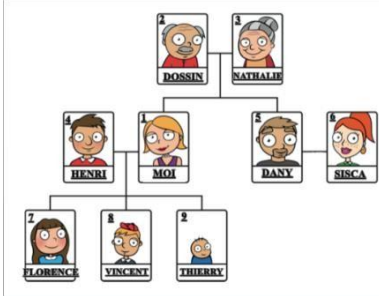
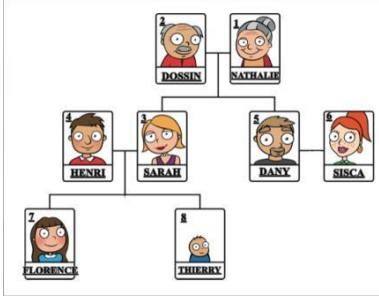
| | | | |
|----|---|---|---|
| 6 |  | Nom: Christian Ville : Roma Profession : cuisinier Pays : Italie. | Il s'appelle Christian. Il habite à Roma. Il est cuisinier. Il est italien. |
| 7 |  | Nom : Imelda de Santos Ville : Rio de Janeiro Âge : 25 ans Profession : jardinière Pays : Brésil | Elle s'appelle Imelda de Santos. Elle habite à Rio de Janeiro. Elle a vingt-cinq ans. Elle est jardinière. Elle est brésilienne. |
| 8 |  | Nom : Anne Ville : Texas Âge : 19 ans Profession : étudiante Pays : États-Unis | Elle s'appelle Anne. Elle habite à Texas. Elle a dix-neuf ans. Elle est étudiante. Elle est américaine. |
| 9 |  | Nom : Mey Ville : Beijing Âge : 23 ans Profession : danseuse Pays : Chine Hobby : faire de la natation | Elle s'appelle Mey Elle habite à Beijing. Elle a vingt-trois ans. Elle est danseuse. Elle est chinoise. Elle aime faire de la natation. |
| 10 |  | Nom : David Ville : Sevilla Âge : 35 ans Profession : médecin Pays : Espagne Hobby : faire du tennis | Il s'appelle David. Il habite à Sevilla. Il a trente-cinq ans. Il est médecin. Il est espagnol. Il aime faire du tennis. |
| 11 |  | Nom : Yokohama Ville : Tokyo Âge : 31 ans Profession : policier Pays : Japon Hobby : écouter de la | Il s'appelle Yokohama. Il habite à Tokyo. Il a trente et un ans. Il est policier. Il est |

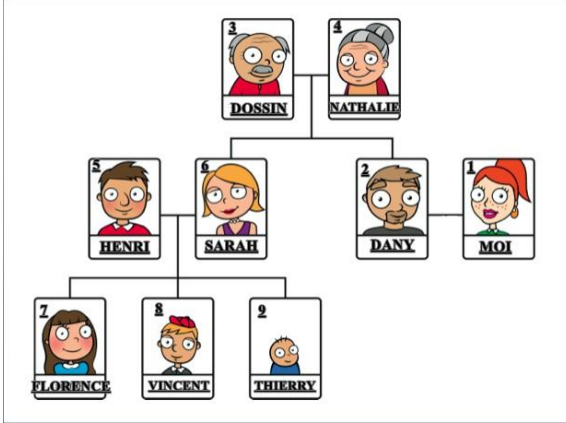
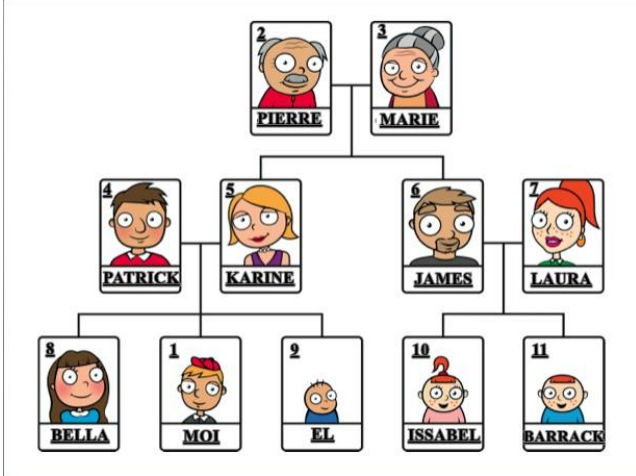
| | | | |
|----|---|---|---|
| | | musique. | japonais. Il aime écouter de la musique. |
| 12 |  | Nom : Patrick Ville : Nice Âge : 40 ans Profession : jardinier Pays : France Hobby : faire de la cuisine | Il s'appelle Patrick. Il habite à Nice. Il a quarante ans. Il est jardinier. Il est français. Il aime faire la cuisine. |
| 13 |    | | Il aime le français |
| 14 |    | | Il adore l'anglais. |
| 15 |    | | Elle déteste la biologie. |
| 16 |      | | Elle préfère la physique. Elle déteste la chimie. |

| | | |
|----|--|---|
| 17 |    | Il aime la géographie. Il adore le français |
| 18 |     | Elle aime le sport. Elle adore l'histoire. Elle déteste la physique. |
| 19 |  | Il aime faire du football. |
| 20 |  | Ils adorent le ski. |
| 21 |   | Il aime faire de la randonnée. Il préfère le vélo. |

| | | |
|----|---|--|
| 22 |   | <p>Elle déteste faire de la natation. Elle adore faire la cuisine.</p> |
| 23 |    | <p>Il aime le tennis. Il adore du football. Il préfère la randonnée.</p> |
| 24 |    | <p>Elle aime faire du vélo. Elle déteste faire des courses. Elle préfère faire de la natation.</p> |
| 25 |  | <p>Elle s'appelle Laura. Son mari s'appelle David. Son fils s'appelle David Jr.</p> |
| 26 |  | <p>Je m'appelle Pieter. Mon père s'appelle David Jr. Ma mère s'appelle Caroline. Mon grand frère s'appelle Jim. Ma grande sœur s'appelle Lucie.</p> |

| | | |
|----|---|---|
| 27 |  <p>1 Marcel Lebon 2 Nicole Doucet</p> <p>3 Annick Lebon 4 Nicolas Lebon</p> | <p>Il s'appelle Marcel Lebon. Sa femme s'appelle Nicole Doucet. Sa fille s'appelle Annick Lebon. Son fils s'appelle Nicolas Lebon.</p> |
| 28 |  <p>1 PATRICK ANTOINE 2 MARIE ANTOINE</p> <p>3 ANNE ANTOINE 4 PAUL BERTRAND</p> <p>5 LUCAS ANTOINE 6 CLAUDIA</p> | <p>Je m'appelle Patrick Antoine. Ma femme s'appelle Marie Antoine. Ma fille s'appelle Anne Antoine. Mon beau frère s'appelle Paul Bertrand. Mon fils s'appelle Lucas Antoine. Ma belle sœur s'appelle Claudia.</p> |
| 29 |  <p>2 Paul 3 Denise</p> <p>6 Luc 5 Valérie 4 Christian 1 Lorette 7 Philippe</p> | <p>Je suis la belle fille de M. Paul et Mme Denise. Mon beau père s'appelle Paul. Ma belle mère s'appelle Denise. Mon mari s'appelle Christian. Ma belle sœur s'appelle Valérie. Mes beaux frères s'appellent Luc et Philippe.</p> |
| 30 |  <p>2 DOSSIN 1 NATHALIE</p> <p>4 HENRI 3 SARAH 5 DANY 6 SISCA</p> <p>2 FLORENCE 8 VINCENT 9 THIERRY</p> | <p>Elle s'appelle Nathalie. Son mari s'appelle Dossin. Sa fille s'appelle Sarah. Son beau fils s'appelle Henri. Son fils s'appelle Dany. Sa belle fille s'appelle Sisca. Sa petite fille s'appelle Florence.</p> |

| | | |
|----|---|---|
| | | Ses petits fils s'appellent Vincent et Thierry. |
| 31 |  | Je m'appelle Nicolas. Mon père s'appelle Florent. Ma mère s'appelle Sarah. Ma sœur s'appelle Melissa. Mon frère s'appelle Christian. |
| 32 |  | Elle s'appelle Isabelle Pivert. Son père s'appelle Michel Pivert. Sa mère s'appelle Lydia Lebon. Son frères s'appellent Franck Pivert et Antoine Pivert. |
| 33 |  | Moi, je m'appelle Camille. Mon père s'appelle Dossin. Ma mère s'appelle Nathalie. Mon mari s'appelle Henri. Mon frère s'appelle Dany. Ma belle sœur s'appelle Sisca. Mes enfants s'appellent Florence, Vincent, Thierry. |
| 34 |  | Je m'appelle Nathalie. Mon mari s'appelle Dossin. Ma fille s'appelle Sarah. Mon beau fils s'appelle Henri. Mon fils s'appelle Dany. Ma belle fille s'appelle Sisca. Ma petite fille s'appelle |

| | | |
|----|---|---|
| | | florence. Mon petit fils s'appelle Thierry. |
| 35 |  | <p>Je m'appelle Audry. Mon mari s'appelle Dany. Mon beau père s'appelle Dossin. Ma belle mère s'appelle Nathalie. Mon beau frère s'appelle Henri. Ma belle sœur s'appelle Sarah. Ma nièce s'appelle Florence. Mes neveux s'appellent Vincent et Thierry.</p> |
| 36 |  | <p>Moi, je m'appelle Hernandez . Mon grand père s'appelle Pierre. Ma grand mère s'appelle Marie. Mon père s'appelle Patrick. Ma mère s'appelle Karine. Mon oncle s'appelle James. Ma tante s'appelle Laura. Ma sœur s'appelle Bella. Mon frère s'appelle El. Ma cousine s'appelle Issabel. Mon cousin s'appelle Barrack.</p> |

SILABUS
MATA PELAJARAN BAHASA PERANCIS
KELAS X, XI IPA&IPS

SMA NEGERI 1 SANDEN
MURTIGADING SANDEN BANTUL
2010

SILABUS DAN PENILAIAN

Nama Sekolah : SMA Negeri 1 Sanden
 Mata Pelajaran : Bahasa Prancis
 Kelas / Program : X
 Semester : 1
 Alokasi Waktu : 17 minggu X 2 Jam Pel = 34 jam
 Standar Kompetensi : 1. Mendengarkan : Memahami wacana lisan berbentuk paparan atau dialog sederhana tentang identitas diri.
 2. Berbicara : Mengungkapkan informasi secara lisan dalam bentuk paparan atau dialog sederhana tentang identitas diri.

| Kompetensi Dasar | Indikator | Materi Pembelajaran | Kegiatan Pembelajaran | Penilaian | Alokasi Waktu | Sumber Belajar |
|---|--|---|---|--|---|--|
| 1 1.1 Mengidentifikasi bunyi, ujaran (kata, frasa atau kalimat) dalam suatu konteks dengan mencocokkan, dan membedakan secara tepat. | 2 • Mendengarkan wacana lisan dengan berbagai media (ucapan guru, tape dll) • Menyebutkan kata-kata yang didengar • Mencocokkan gambar dengan ujaran yang didengar • Menuliskan kata-kata yang didengar • Menentukan benar/salah ujaran yang didengar | 3 Tema: Identitas Diri Wacana yang memuat kosa-kata pada kalimat dan ungkapan komunikatif sesuai tema seperti: Savoir - faire • se saluer • dire son nom, sa profession • nationalité, sa profession • saluer une personne, présenter des personnes • dire et demander l'âge, l'adresse, numéro de téléphone. | 4 Penugasan Terstruktur • Mendengarkan kaset berbahasa Prancis untuk melatih mengidentifikasi kata-kata bahasa Prancis. Tatap Muka : • Mendengarkan percakapan lisan yang dibacakan guru. • Menyebutkan kata-kata yang didengar. | 5 Jenis Tagihan: tugas individu • praktik • ulangan harian | 6 Comp Orale Identitas Diri 6 X 45 menit | 7 Buku Lembar Kerja Ceklist d'exercices Tempo 1 Bonne route L'art de conjuguer Kamus Indonesia-Prancis Kamus Prancis-Indonesia |

| Kompetensi Dasar | Indikator | Materi Pembelajaran | Kegiatan Pembelajaran | Penilaian | Alokasi Waktu | Sumber Belajar |
|--|---|---|---|--|---------------|-----------------------------------|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| 2.1 Menyampaikan berbagai informasi secara lisan dengan lalai yang tepat dalam kalimat sederhana sesuai konteks yang mencerminkan berbahasa yang santun. | <ul style="list-style-type: none"> Menirukan ujaran dengan tepat Menyebutkan ujaran dengan tepat Menyampaikan informasi sederhana sesuai konteks | <ul style="list-style-type: none"> Je saluer Se presenter dire son nom, sa nationalité, sa profession saluer une personne, présenter des personnes dire et demander l'âge, l'adresse, numéro de téléphone. | <p>Tatap Muka :</p> <ul style="list-style-type: none"> Menirukan ucapan guru Mengucapkan salam Menyebutkan nama diri <p>Penugasan Terstruktur :</p> <p>Membuat dialog Praktik :</p> <ul style="list-style-type: none"> saling memberi salam Saling bertanya nama diri. <p>Tatap Muka :</p> <ul style="list-style-type: none"> Mendengarkan wacana lisan dengan menggunakan berbagai media (ucapan guru, tape dll) | <p>Expression Orale</p> <ul style="list-style-type: none"> Test lisan (individu) <p>Tes tertulis</p> <p>Tes lisan</p> | 2x45 | Buku Le Mag Bonne route 1 Tempo 1 |
| 1.2 Memperoleh informasi umum, dan atau rinci dari berbagai bentuk wacana lisan sederhana secara tepat. | <p>KD 2</p> <ul style="list-style-type: none"> Menentukan informasi umum/tema dari wacana lisan. Menentukan informasi tertentu / kata kunci dari wacana lisan. Menentukan informasi rinci dari wacana lisan. | | | | 2x45 | |

| | | | | | |
|---|---|--|--|------------------|-------------|
| <p>2.2 Melakukan dialog sederhana dengan lancar dan tepat yang menunjukkan kecapaian berkomunikasi santun dan tepat</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Mengajukan pertanyaan sesuai konteks • Menjawab pertanyaan sesuai konteks • Menanggapi keadaan / kegiatan sesuai konteks • Melakukan percakapan sesuai konteks | | <p>Penugasan terstruktur</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mendiskusikan isi wacana lisan secara global • Menuliskan isi wacana lisan secara global • Memaparkan isi wacana lisan secara global <p>Tatap muka :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bermain peran • Bertanya-jawab sesuai konteks <p>Penugasan Terstruktur:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menentukan keadaan | <p>Performan</p> | <p>2x45</p> |
|---|---|--|--|------------------|-------------|

SILABUS DAN PENILAIAN

Nama Sekolah : SMA Negeri 1 sanden
 Mata Pelajaran : Bahasa Prancis
 Kelas / Program : X
 Semester : 1
 Alokasi Waktu : 17 minggu X 2 Jam Pel = 34 jam
 Standar Kompetensi : 3. Membaca : Menahami wacana tulis berbentuk paparan atau dialog sederhana tentang identitas diri
 4. Menulis : Mengungkapkan informasi secara tertulis dalam bentuk paparan atau dialog sederhana tentang identitas diri

| Kompetensi Dasar | Indikator | Materi Pembelajaran | Kegiatan Pembelajaran | Penilaian | Alokasi Waktu | Sumber Belajar |
|--|--|--|--|--|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| 3.1 Mengidentifikasi bentuk dan tema wacana tulis sederhana secara tepat | KD 1 <ul style="list-style-type: none"> Menentukan bentuk wacana tulis Menentukan tema wacana tulis | Wacana yang memuat kosakata, pola kalimat dan ungkapan komunikatif dengan tema : identitas diri. | Penugasan Terstruktur: <ul style="list-style-type: none"> Menentukan tema wacana tulis. | Jenis Tagihan : <ul style="list-style-type: none"> Tugaskelompok Bentuk: <ul style="list-style-type: none"> kerja kelompok | Comprehension Ecrite Identitas Diri 6 X 45 menit | Buku Le mag Cahier d'exercices Tempo 1 Bonne route L'art de conjuguer Kamus Indonesia-Prancis Kamus Prancis-Indonesia |
| 3.2 Memperoleh informasi umum, informasi tertentu dan atau rinc detail dan wacana tulis sederhana secara tepat | KD 2 <ul style="list-style-type: none"> Menentukan informasi umum/tema dan wacana tulis. Menentukan informasi tertentu/ kata kunci dari wacana tulis Menentukan informasi rinci dari wacana tulis Menafsirkan makna kata/ ungkapan sesuai konteks Menjawab pertanyaan mengenai informasi | | Tatap Muka : <ul style="list-style-type: none"> Menentukan informasi yang diperlukan Menjawab pertanyaan rinci tentang wacana tulis | <ul style="list-style-type: none"> tes tertulis, bentuk uraian | | |

| | | | | | | | | |
|---|--|--|--|--|---|--|---|---|
| <p>3.3 Membaca nyaring kata, frasa dan atau kalimat dalam wacana tulis sederhana secara tepat</p> | | <p>tertentu dan wacana tulis</p> <ul style="list-style-type: none"> Mencontohkan tulisan dengan gambar/ bagan/ denah dsb Menjawab pertanyaan mengenai informasi rinci dan wacana tulis <p>KD 3</p> <ul style="list-style-type: none"> Menjelaskan kata/ frasa / kalimat dengan tepat <p>Membaca nyaring kata/ frasa/ kalimat dengan intonasi dan lafal yang tepat</p> | | <p>Wacana yang memuat kosa-kata, pola kalimat dan ungkapan komunikatif dengan tema : identitas diri.</p> | <p>Tatap Muka</p> <ul style="list-style-type: none"> Membaca wacana dengan nyaring di depan kelas | <p>Jenis Tagihan: tugas individu</p> <p>Bentuk : - membaca nyaring</p> | <p>Comprehension Ecritle Kehidupan Keluarga 6 5X 45 menit</p> | <p>Buku Le mag Cenier d'exercices Tempo 1 Borneo roula L'art de conjuguer Kamus Indonesia- Prancis Kamus Prancis- Indonesia</p> |
|---|--|--|--|--|---|--|---|---|

| Kompetensi Dasar | Indikator | Materi Pembelajaran | Kegiatan Pembelajaran | Penilaian | Alokasi Waktu | Sumber Belajar |
|--|---|--|--|--|---------------|--|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| 4.1 Menulis kata, frasa, dan kalimat dengan huruf, ejaan dan tanda baca yang tepat | KD 1 <ul style="list-style-type: none"> Menulis kata dengan tepat Menulis frasa/kalimat dengan tepat | Wacana yang memuat kosa-kata, pola kalimat dan ungkapan komunikatif dengan tema: identitas diri. Grammaire <ul style="list-style-type: none"> Verbes: être, avoir et verbe en -er aller, prendre, détester, aime: + verbe, aimer + nom pronoms personnels phrase affirmative et négative verbe être + adjectif de nationalité verbe être + nom de profession Interrogative: Quel, où, que, est-ce que c'est, comment Vocabulaire <ul style="list-style-type: none"> noms de métier adjectif nationalité Noms de pays chiffres et nombres | Tugas Tersstruktur: <ul style="list-style-type: none"> Menyusun gubahan kata yang disacak menjadi kalimat sesuai gambar dalam kerja kelompok Tatap Muka: <ul style="list-style-type: none"> Menulis kata berdasarkan gambar/uraian Melengkapi wacana dengan kata-kata yang disediakan Membuat kalimat dengan kosakata yang disediakan Melengkapi wacana dengan kosakata yang disediakan Membuat paragraf yang padu dengan menyusun kalimat-kalimat yang disediakan | Jenis Tagihan : <ul style="list-style-type: none"> tugas kelompok Bentuk: <ul style="list-style-type: none"> tes tertulis, bentuk uraian | 60 x 15 menit | Buku Le mag Cahier exercices Tempo 1 Bonne route L'art de conjuguer Kamus Indonesia-Prancis Kamus Prancis-Indonesia |
| 4.2 Mengungkapkan informasi secara tertulis dalam kalimat sederhana sesuai konteks, yang menunjukkan kecapaian menggunakan kata, frasa dengan huruf, ejaan, tanda baca dan struktur yang tepat | KD 2 <ul style="list-style-type: none"> Menentukan kosakata yang tepat sesuai konteks Menyusun kata/frasa menjadi kalimat dengan struktur yang tepat Menyusun frasa/alimat yang tersedia menjadi wacana Membuat wacana sederhana dengan tanda baca yang tepat | | | Jenis Tagihan: <ul style="list-style-type: none"> tugas individu Bentuk Uraian <ul style="list-style-type: none"> tes tertulis | | |

| | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|
| | | | KMT: • Membuat cerita seuerhana berdasarkan gambar • Membuat wacana pendek sesuai tema | | |
|--|--|--|--|--|--|

SILABUS DAN PENILAIAN

Nama Sekolah : SMA Negeri 1 sanden
Mata Pelajaran : Bahasa Prancis
Kelas / Program : X
Semester : 2
Alokasi Waktu : 17 minggu X 2 Jam Pel = 34 jam
Standar Kompetensi : 5. Mendengarkan : Memahami wacana lisan berbentuk paparan atau dialog sederhana tentang Kehidupan Sekolah
6. Berbicara : Mengungkapkan informasi secara lisan dalam bentuk paparan atau dialog sederhana tentang Kehidupan sekolah

| Kompetensi Dasar | Indikator | Materi Pembelajaran | Kegiatan Pembelajaran | Penilaian | Alokasi Waktu | Sumber Belajar |
|--|--|--|---|---|---|--|
| 1 5.1 Mengidentifikasi bunyi ujaran (kata, frasa atau kalimat) dalam suatu konteks dengan mencocokkan, dan membedakan secara tepat. | 2 ▪ Mencocokkan gambar dengan ujaran yang didengar ▪ Melengkapi kata dengan huruf yang disediakan ▪ Menentukan benar/salah ujaran yang didengar | 3 Tema: - Kehidupan Sekolah Wacana yang memuat kosa-kata pola kalimat dan ungkapan komunikatif sesuai tema seperti Savoir-faire • demander et dire les objets qu'on trouve dans la classe • Savoir les matières ce qu'on apprend au lycée. • Demander l'heure comparer des système éducation | 4 Tatap Muka : • Mendengarkan wacana lisan dengan menggunakan berbagai media (ucapan guru, tape dll) Tugas Terstruktur • Mendiskusikan isi wacana lisan secara global • Menuliskan isi wacana lisan secara global • Memaparkan isi wacana lisan secara global | 5 tugas Kelompok Jenis Tagihan: - tugas individu - praktik - ulangan harian Bentuk : melengkapi kata | 6 Comp Orale Kehidupan Sekolah 4X 45 menit | 7 Buku Lening Cahier d'exercices Tempo 1 Bonne route L'art de conjuguer Kamus Indonesia-Prancis Kamus Prancis-Indonesia |

| | | | | | |
|---|--|--|--|---|---|
| <p>6.1 Menyampaikan berbagai informasi secara lisan dengan lafal yang tepat dalam kalimat sederhana sesuai konteks yang mencerminkan kecakapan berbahasa yang santun.</p> | <ul style="list-style-type: none"> Meiinkan ujaran dengan tepat Menyebutkan ujaran dengan tepat Menyampaikan informasi sederhana sesuai konteks | <p>Tema:</p> <ul style="list-style-type: none"> Kehidupan Sekolah <p>Wacana yang memuat kosakata, pola kalimat dan ungkapan komunikatif sesuai tema seperti Savoir-faire</p> <ul style="list-style-type: none"> demander et dire les objets qu'on trouve dans la classe Savoir les matières ce qu'on apprend en lycé Demander l'heure comparer des système éducation | <p><u>Tatap Muka</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Mendengarkan wacana lisan Mengulang/ Menirukan kata/ frasa/ kalimat dengan lafal dan intonasi yang tepat Tugas terstruktur Menjawab secara lisan mengenai isi wacana dengan tepat Menceritakan kembali isi wacana Bercerita sesuai tema. | <p>• Praktik (demonstrasi)</p> | <p>Comp Orale Kehidupan Sekolah 5X 45 menit</p> |
| <p>6.2 Memperoleh informasi umum, dan atau rinci dari berbagai bentuk wacana lisan sederhana secara tepat.</p> | <ul style="list-style-type: none"> Menentukan informasi umum/ tema dari wacana lisan. Menentukan informasi tertentu / kata kunci dari wacana lisan. Menentukan informasi rinci dari wacana lisan. | | <p><u>Tatap Muka</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Mengajukan pertanyaan kepada teman di kelas Menjawab pertanyaan yang diajukan lawan bicara Melakukan Penakap-an dengan teman sebayanya Mewawancara teman sejawat di dalam kelas [PT] | <p>Jenis Tagihan: - Tugas Individu / kelompok, tes praktik Bentuk: - Wawancara, Bermain peran dan demonstrasi</p> | <p>Jenis Tagihan: - Tugas Individu / kelompok, tes praktik Bentuk: - Wawancara.</p> |

| | | | | | | |
|--|---|--|--|-----------------------|--|--|
| <p>6.2 Melakukan dialog sederhana dengan lancar dan tepat yang memerlukan kecakapan berkomunikasi santun dan tepat</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Mengajukan pertanyaan sesuai konteks • Menjawab pertanyaan sesuai konteks • Menceritakan keadaan/kegiatan sesuai konteks • Melakukan percakapan sesuai konteks | | <ul style="list-style-type: none"> • Menyampaikan/memaparkan hasil di depan kelas [PT] <p>Tatap Muka</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mendengarkan wacana lisan dengan menggunakan berbagai media (ucapan guru, tape dll) <p>Penugasan Terstruktur</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mendiskusikan isi wacana lisan secara global • Menuliskan isi wacana lisan secara global <p>Memaparkan isi wacana lisan secara global</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengajukan pertanyaan kepada teman di kelas • Menjawab pertanyaan yang diajukan lawan bicara • Melakukan Percakapan dengan teman sebaya. <p>KMTT</p> | <p>Tugas Kelompok</p> | <p>- Bermain peran dan demonstrasi</p> | |
|--|---|--|--|-----------------------|--|--|

Standar Kompetensi : 7. Membaca : Memahami wacana tulis berbentuk paparan atau dialog sederhana tentang Kehidupan sekolah
8. Menulis : Mengungkapkan informasi secara tertulis dalam bentuk paparan atau dialog sederhana tentang kehidupan sekolah

| Kompetensi Dasar | Indikator | Materi Pembelajaran | Kegiatan Pembelajaran | Penilaian | Alokasi Waktu | Sumber Belajar |
|---|---|---------------------|--|---|---|--|
| 7.1 Mengidentifikasi bentuk dan tema wacana tulis sederhana secara tepat | <ul style="list-style-type: none"> Menentukan bentuk wacana tulis Menentukan tema wacana tulis | | <p>Tatap Muka:</p> <ul style="list-style-type: none"> Mengenal bentuk wacana tulis. Menentukan tema wacana tulis. | <p>Jenis : Tugas Kelompok Bentuk: diskusi</p> | <p>Completion Ecrit Kehidupan Sekolah 4X 45 menit</p> | <p>Buku Le mag Cahier d'exercices Tempo 1 Bonne route L'art de conjuguer Kamus Indonesia- Prancis Kamus Prancis- Indonesia</p> |
| 7.2 Memperoleh informasi umum, informasi tertentu dan atau rinci dari wacana tulis sederhana secara tepat | <ul style="list-style-type: none"> Menentukan informasi tertentu/ kata kunci dari wacana tulis Menentukan informasi rinci dari wacana tulis Menafsirkan makna kata/ ungkapan sesuai konteks Menjawab pertanyaan mengenai informasi tertentu dari wacana tulis | | <ul style="list-style-type: none"> Menentukan informasi yang diperlukan Membaca wacana tulis Membuat asosiasi/m tentang wacana tulis Menentukan informasi secara kelompok [PT] Menentukan informasi umum dalam kerja kelompok [PT] Menyusun guntingan-guntingan kalimat menjadi wacana dalam kerja kelompok [PT] Menjawab pertanyaan rinci tentang wacana [TM] Membaca wacana dengan nyaring | <p>Jenis: • tugas kelompok Bentuk: diskusi</p> <p>• tes tertulis Bentuk: memilih dan menjawab</p> <p>• ulangan harian</p> | | |
| 7.3 Membaca nyaring kata, frasa dan atau kalimat dalam wacana tulis sederhana secara tepat | <ul style="list-style-type: none"> Mencocokkan tulisan dengan gambar/ bagan/ denah dsb Menjawab pertanyaan mengenai informasi rinci dari wacana tulis Melafalkan kata/ frasa / kalimat dengan tepat Membaca nyaring kata/frasa / kalimat dengan intonasi dan lafal yang tepat | | | <p>Jenis Tagihan • tugas individu</p> | | |

| Kompetensi Dasar | Indikator | Materi Pembelajaran | Kegiatan Pembelajaran | Penilaian | Alokasi Waktu | Sumber Belajar |
|---|---|--|---|--|--|--|
| 8.1 Menulis kata, frasa, dan kalimat dengan huruf, ejaan dan tanda baca yang tepat | <ul style="list-style-type: none"> Menulis kata dengan tepat Menulis frasa/ kalimat dengan tepat | <p>Wacana yang memuat kosakata, pola kalimat dan ungkapan komunikatif sesuai tema seperti Savoir-faire</p> <ul style="list-style-type: none"> demandeur et dire les objets qu'on trouve dans la classe Savoir les matières ce qu'on apprend au lycée Demandeur l'heure comparer des systèmes d'éducation <p>Grammaire</p> <ul style="list-style-type: none"> verbes: aller, prendre, détester, aimer + verbe, aimer + nom préposition: près, à, à côté de adjectifs pos-séssif: mes, tes, ses les articles défini et indéfini interrogation: comment, à quelle heure <p>Vocabulaire</p> <ul style="list-style-type: none"> les jours de la semaine, les mois de l'année Objet dans la classe Noms de métiers | <ul style="list-style-type: none"> Menyusun gubahan kata yang diacak menjadi kalimat sesuai gambar dalam kerja kelompok [PT] Menulis kata berdasarkan gambar/ uraian [TM] Melengkapi wacana dengan kata-kata yang diketikan guru [TM] Membuat kalimat dengan kosakata yang disediakan [TM] Melengkapi wacana dengan kosakata yang disediakan [TM] Membuat paragraf yang padu dengan menyusun kalimat-kalimat yang disediakan [PT] Membuat cerita sederhana berdasarkan gambar [KMTT] | <p>Jenis Tagihan: tugas kelompok Bentuk: kerja kelompok</p> <p>tes tertulis, bentuk uraian</p> <p>Jenis Tagihan: tugas individu tes tertulis bentuk uraian</p> | Expression Ecrite Sekolah 4 X 45 menit | <p>Buku Le mag Cénier d'exercices Tempo 1 Bonne route L'art de conjuguer</p> <p>Kamus Indonesia-Indonesia-Prancis</p> <p>Kamus Prancis-Indonesia-Indonesia</p> |
| 8.2 Mengungkapkan informasi secara tertulis dalam kalimat sederhana sesuai konteks, yang mencerminkan: a. sikap-sikap menggunakan kata, frasa dengan huruf, ejaan, tanda baca dan struktur yang tepat | <ul style="list-style-type: none"> Menentukan kosakata yang tepat sesuai konteks Menyusun kata/frasa menjadi kalimat dengan struktur yang tepat Menyusun frasa/kalimat yang tersedia menjadi wacana Membuat wacana sederhana dengan tanda baca yang tepat | | | | | |

SILABUS DAN PENILAIAN

Nama Sekolah : SMA Negeri 1 Sinden
 Mata Pelajaran : Bahasa Prancis
 Kelas / Program : XII IPA-IPS
 Semester : 1
 Alokasi Waktu : 14 minggu X 2 Jam Pel = 28 jam
 Standar Kompetensi : 5. Mendengarkan : Memahami wacana lisan berbentuk paparan atau dialog sederhana tentang Kehidupan Keluarga
 6. Berbicara : Mengungkapkan Informasi secara lisan dalam bentuk paparan atau dialog sederhana tentang Kehidupan Keluarga

| Kompetensi Dasar | Indikator | Materi Pembelajaran | Kegiatan Pembelajaran | Penilaian | Alokasi Waktu | Sumber Belajar |
|---|--|---|---|---|--|--|
| 1 1.1 Mengidentifikasi bunyi, ujaran (kata, frasa atau kalimat) dalam suatu konteks dengan mencocokkan, dan membedakan secara tepat. | 2 <ul style="list-style-type: none"> Mencocokkan gambar dengan ujaran yang didengar Melengkapi kata dengan huruf yang disediakan Menentukan benar/salah ujaran yang didengar | 3 Tema: Kehidupan Keluarga Yang memuat kosakata, pola kalimat dan ungkapan komunikatif sesuai tema Savoir-faire <ul style="list-style-type: none"> Présenter les membres de famille | 4 Tatap Muka: <ul style="list-style-type: none"> Mendengarkan wacana lisan dengan berbagai media (ucapan guru, tape dll) Menyebutkan kata-kata yang didengar Mencocokkan gambar dengan ujaran yang didengar Menuliskan kata-kata yang didengar Menentukan benar/salah ujaran yang didengar | 5 Jenis Tagihan : <ul style="list-style-type: none"> ugas individu praktik ulangan harian | 6 Comp Orale Kehidupan Keluarga 2X 45 menit | 7 Buku Le mag Cahier d'exercices Tempo 1 Bonne route L'art de conjuguer Kamus Indonesia-Prancis Kamus Prancis-Indonesia |

| | | | | |
|--|--|--|-------------------------|-------------|
| <p>2.1 Menyampaikan berbagai informasi secara lisan dengan lalai yang tepat. Dalam kalimat sederhana sesuai konteks yang mencakup makna kecapan berbahasa yang santun.</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Menentukan ujaran dengan tepat • Menyebutkan ujaran dengan tepat • Menyampaikan informasi sederhana sesuai konteks | <p>Tatap Muka</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mendengarkan wacana lisan • Mengulang/ Menirukan kata/ frasa/ kalimat dengan lalai dan intonasi yang tepat • Menjawab secara lisan mengenai isi wacana dengan tepat <p>Penugasan Terstruktur</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menceritakan kembali isi wacana • Bercerita sesuai tema • Mendengarkan wacana lisan dengan menggunakan berbagai media (ucapan guru, tape dll) • Mendiskusikan isi wacana lisan secara global • Menuliskan isi wacana lisan secara global • Memaparkan isi wacana lisan secara global | <p>• tugas kelompok</p> | <p>2x45</p> |
|--|--|--|-------------------------|-------------|

| | | | | |
|--|---|--|-------------------------|-------------|
| <p>2.1 Menyampaikan berbagai informasi secara lisan dengan lalai yang tepat. Dalam kalimat sederhana sesuai konteks yang mencer-minakan keca- kupan bahasa-sa yang santun.</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Menirukan ujaran dengan tepat • Menyebutkan ujaran dengan tepat • Menyampaikan informasi sederhana sesuai konteks | <p>Tatap Muka</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mendengarkan wacana lisan • Mengulang/ Menirukan kata/ frasa/ kalimat dengan lalai dan intonasi yang tepat • Menjawab secara lisan mengenai isi wacana dengan tepe <p>Penugasan Terstruktur</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menceritakan kembali isi wacana. • Bercerita sesuai tema • Mendengarkan wacana lisan dengan menggunakan ber- bagai media (ucapan guru, tape dll) • Mendiskusikan isi wacana lisan secara global • Menuliskan isi wacana lisan secara global • Memaparkan isi wacana lisan secara global | <p>• tugas kelompok</p> | <p>2x45</p> |
|--|---|--|-------------------------|-------------|

| | | | | | |
|---|--|--|---|---|------|
| 1.2 Memperoleh informasi umum, dan atau rinci dari berbagai bentuk wacana lisan sederhana secara tepat. | <ul style="list-style-type: none"> • Menentukan informasi umum/tema dari wacana lisan. • Menentukan informasi tertentu/ kata kunci dari wacana lisan. • Menentukan informasi rinci dari wacana lisan. | | <ul style="list-style-type: none"> • Mengajukan Pertanyaan kepada teman di kelas [TM] • Menjawab pertanyaan yang diajukan lawan bicara [TM] • Melakukan percakapan dengan teman sebaya [PT] • Mewawancarai teman sejawat di dalam kelas • Menyampaikan laporan hasil di kelas [KMTT] • Bermain peran [PT] | Jenis: - tugas individu / kelompok, tes praktik Bentuk: - wawancara, bermain peran dan demonstrasi | 4x45 |
| 2.2 Melakukan dialog sederhana dengan lancar dan tepat yang mencerminkan kecakapan berkomunikasi santun dan tepat | <ul style="list-style-type: none"> • Mengajukan pertanyaan sesuai konteks • Menjawab pertanyaan sesuai konteks • Menentukan keadaan/ kejadian sesuai konteks • Melakukan percakapan sesuai konteks | | | | |

Standar Kompetensi : 3. Membaca : Menikmati wacana tulis be bentuk pajaran atau diagog sedemana tentang Kehidupan Keluarga
 4. Menulis : Mengungkapkan informasi secara tertulis dalam bentuk paparan atau diagog sederhana tentang kehidupan keluarga

| Kompetensi Dasar | Indikator | Materi Pembelajaran | Kegiatan Pembelajaran | Penilaian | Alokasi Waktu | Sumber Belajar |
|--|--|---|--|--|---------------|--|
| 3.1 Mengidentifikasi bunyi, ujaran (kata, frasa atau kalimat) dalam suatu konteks dengan mencocokkan, dan membedakan secara tepat. | <ul style="list-style-type: none"> Mencocokkan gambar dengan ujaran yang didengar Melengkapi kata dengan huruf yang disediakan Menentukan benar/salah ujaran yang didengar | <p>Tema: Kehidupan Keluarga</p> <p>Yang memuat kosakata, pola kalimat dan ungkapan komunikatif sesuai tema</p> <p>Savoir-faire</p> <ul style="list-style-type: none"> Présenter les membres de famille | <p>Tatap Muka</p> <ul style="list-style-type: none"> Mengenal bentuk wacana tulis. Menentukan tema wacana tulis. | <p>Jenis Tagihan : - tugas kelompok</p> <p>Bentuk: diskusi</p> | 6 | Buku La mag Celler d'exercices Tempo 1 Bonne route L'art de conjuguer Kamus Indonesia- Prancis Kamus Prancis- Indonesia |
| 3.2 Memperoleh informasi umum, informasi tertentu dan atau rinci dari wacana tulis sederhana secara tepat | <ul style="list-style-type: none"> Menentukan informasi umum/tema dari wacana tulis. Menentukan informasi tertentu/ kata kunci dari wacana tulis Menentukan informasi rinci dari wacana tulis Menafsirkan makna kata/ ungkapan sesuai konteks Menjawab pertanyaan mengenai informasi tertentu dari wacana | | <ul style="list-style-type: none"> Menentukan informasi yang diperlukan [PT] Membaca wacana tulis [TM] Membuat asosogram tentang wacana tulis secara kelompok [KMTT] Menentukan informasi umum dalam kerja kelompok [PT] Menentukan | <p>Jenis Tagihan: • tugas kelompok Bentuk : - diskusi - tes tertulis</p> <p>Bentuk Tagihan: - memilih dan menjawab</p> <p>• ulangan harian</p> | | |

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|--|
| <p>4.1 Menulis kata, frasa, dan kalimat dengan huruf, ejaan dan tanda baca yang tepat</p> | <p>tulis</p> <ul style="list-style-type: none"> Mencocokkan tulisan dengan gambar/ bagian/ denah dsb <p>Menjawab pertanyaan mengenai informasi rinci dari wacana tulis</p> | <p>Informasi tertentu dalam kerja kelompok [PT]</p> <ul style="list-style-type: none"> Menyusun guntingan-kalimat menjadi wacana dalam kerja kelompok [PT] Menjawab pertanyaan rinci tentang wacana [PT] | <p>Jenis Tagihan: Tugas kelompok Bentuk: kerja kelompok</p> | <p>Expression Ecrire Kehidupan Keluarga 4X 45 menit</p> | <p>Buku Le mag Cahier d'exercices Tempo 1 Bonne route L'art de conjuguer Kamus Indonesia-Prancis Kamus Prancis-Indonesia</p> |
| <p>KO 1</p> <ul style="list-style-type: none"> Menulis kata dengan tepat Menulis frasa/kalimat dengan tepat | | <ul style="list-style-type: none"> Menyusun guntingan kata yang diacak menjadi kalimat sesuai gambar dalam kerja kelompok [PT] Menulis kata berdasarkan gambar/ajaran [TM] Melengkapi wacana dengan kata-kata yang didiktekan guru [TM] Membuat kalimat dengan kosakata yang disediakan [| <p>tes tertulis, bentuk uraian</p> | | |

| | | | | | |
|--|---|--|--|---|--|
| <p>3.3 Membaca nyaring kata, frasa dan atau kalimat dalam wacana tulis sederhana</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Melafalkan kata / frasa / kalimat dengan tepat • Membaca nyaring kata / frasa / kalimat dengan intonasi dan lafal yang tepat | | <p>Tatap Muka</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membaca wacana dengan nyaring di depan kelas | <p>Jonis Tegihan; tugas individu</p> <p>Bentuk :</p> <ul style="list-style-type: none"> - membaca nyaring - tes praktik | <p>Buku Le mag Cehier d'exercices Tempo 1 Bonne route L'art de conjuguer Kamus Indonesia-Prancis Kamus Prancis-Indonesia</p> |
| <p>4.2 Mengungkapkan informasi secara tertulis dalam kalimat sederhana sesuai konteks, yang mencerminkan kecapaian menggunakan kata, frasa dengan huruf, ejaan, tanda baca dan struktur yang tepat</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Menentukan kosakata yang tepat sesuai konteks • Menyusun kata / frasa menjadi kalimat dengan struktur yang tepat • Menyusun frasa/kalimat yang tersedia menjadi wacana <p>Membuat wacana sederhana dengan tanda baca yang tepat</p> | | <p>Penugasan Terstruktur :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Melengkapi wacana dengan kosakata yang disediakan • Membuat paragraf yang padu dengan menyusun kalimat-kalimat yang disediakan • Membuat cerita sederhana berdasarkan gambar • Membuat wacana pendek sesuai tema [KMTT] | <p>Jenis: Tagihan</p> <ul style="list-style-type: none"> • tugas individu • tes tertulis bentuk uraian | |

SILABUS DAN PENILAIAN

Nama Sekolah : SMA Negeri 1 Sardin
Mata Pelajaran : Bahasa Prancis
Kelas / Program : XI IPA IPS
Semester : 2
Alokasi Waktu : 14 minggu X 2 Jam Pel = 28 jam
Standar Kompetensi : 5. Mendengarkan : Memahami wacana lisan berbentuk paparan atau dialog sederhana tentang Kehidupan Sehari-hari
6. Berbicara : Mengungkapkan informasi secara lisan dalam bentuk paparan atau dialog sederhana tentang Kehidupan sehari-hari

| Kompetensi Dasar | Indikator | Materi Pembelajaran | Kegiatan Pembelajaran | Penilaian | Alokasi Waktu | Sumber Belajar |
|--|---|---|--|--|--|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| 5.1 Mengidentifikasi bunyi, ujaran (kata, frasa atau kalimat) dalam suatu konteks dengan mencocokkan, dan membedakan secara tepat. | KD 1 <ul style="list-style-type: none"> Mencocokkan gambar dengan ujaran yang didengar Melengkapi kata dengan huruf yang disediakan Menentukan benar/salah ujaran yang didengar | <p>Tema:</p> <ul style="list-style-type: none"> Kehidupan Sehari-hari Yang memuat kosakata, pola kalimat dan ungkapan komunikatif sesuai tema <p>Savoir – faire</p> <ul style="list-style-type: none"> expliquer le goût et préférence Je veux manger du bifteck au restaurant dormir et demander des opinions Comment est ce repas? Il est délicieux | <p>Tatap Muka</p> <ul style="list-style-type: none"> Mendengarkan wacana lisan dengan berbagai media (ucapan guru, tape dll) Menyebutkan kata-kata yang didengar Mencocokkan gambar dengan ujaran yang didengar Menuliskan kata-kata yang didengar Menentukan benar/salah ujaran yang didengar | <p>Jenis :</p> <ul style="list-style-type: none"> tugas individu praktik ulangan harian | Comp Orale Kehidupan Sehari-hari 2X 45 menit | Buku Le mag Cahier d'exercices Tempo 1 Bonne route L'art de conjuguer Kamus Indonesia-Prancis Kamus Prancis-Indonesia |

| | | | | | |
|--|--|---|--|---|--|
| 6.1 Menyampaikan berbagai informasi secara lisan dengan lalai yang tepat dalam kalimat sederhana sesuai konteks yang mencerminkan kecakapan berbahasa yang santun. | <ul style="list-style-type: none"> Menentukan ujaran dengan tepat Menyebutkan ujaran dengan tepat Menyampaikan informasi sederhana sesuai konteks | <p>Tema:</p> <p>- Kehidupan Sehari-hari Yang memuat kosakata, pola kalimat dan ungkapan komunikatif sesuai tema</p> <p>Savoir – faire</p> <p>Exprimer le goût et préférence Je veux manger du bifteck au restaurant • donner et demander des opinions Comment est ce repas? Il est délicieuse</p> | <p>Tatap Muka:</p> <ul style="list-style-type: none"> Mendengarkan wacana lisan Mengulang/ Menirukan kata/ frasa/ kalimat dengan lalai dan intonasi yang tepat Menjawab secara lisan mengenai isi wacana dengan tepat Menceritakan kembali isi wacana [PT] Bercerita sesuai tema [KMTT] <p>Tatap Muka</p> <ul style="list-style-type: none"> Mendengarkan wacana lisan dengan menggunakan berbagai media (cetakan guru, tape dll) Mendiskusikan isi wacana lisan secara giliran Menuliskan isi | <ul style="list-style-type: none"> Praktik (demonstrasi) <p>Expression Orale Kehidupan Sehari-hari 2X 45 menit</p> | |
| 5.2 Memperoleh Informasi umum, dan atau rinci dari berbagai bentuk wacana lisan sederhana secara tepat. | <p>KD 2</p> <ul style="list-style-type: none"> Menentukan informasi umum/ tema dari wacana lisan. Menentukan informasi tertentu/ kata kunci dari wacana lisan. Menentukan informasi rinci dari wacana lisan. | | <p>Jenis Tagihan:</p> <ul style="list-style-type: none"> tugas individu / kelompok, tes praktik <p>Bentuk :</p> | <p>Comp Orale Kehidupan Sehari-hari 6 X 45 menit</p> | |

| | | | | |
|--|---|--|--|-----------|
| 6.2 Melakukan dialog sederhana dengan lancar dan tepat yang mencakup pikiran, perasaan, informasi, dan komunikasi santun dan tepat | <ul style="list-style-type: none"> • Mengajukan pertanyaan sesuai konteks • Menjawab pertanyaan sesuai konteks • Menanyakan keadaan / kegiatan sesuai konteks • Melakukan percakapan sesuai konteks | <p>wacana lisan (PT)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengajukan Pertanyaan kepada teman di kelas (PT) • Menjawab pertanyaan yang diajukan lawan bicara • Melakukan percakapan dengan teman sebaya (PT) • Merawancarai teman sejawat di kelas (KMTT) • Menyampaikan/menaparkan data/hasil di depan kelas (KMTT) • Bermain peran (P7) | <p>wawancara, bermain peran dan demonstrasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • tugas individu / kelompok, tes praktik <p>Jenis Tagihan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • tugas individu / kelompok, tes praktik <p>Bentuk :</p> <ul style="list-style-type: none"> • wawancara, bermain peran dan demonstrasi | 4x45menit |
|--|---|--|--|-----------|

SILABUS DAN PENILAIAN

Nama Sekolah : SMA Negeri 1 sanden
Mata Pelajaran : Bahasa Prancis
Kelas / Program : XII IPA-IPS
Semester : 2
Alokasi Waktu : 14 minggu x 2 jam = 28 jam

Standar Kompetensi : 7. Membaca : Memahami wacana tulis berbentuk paparan atau dialog sederhana tentang kehidupan sehari-hari

| Kompetensi Dasar | Indikator | Materi Pembelajaran | Kegiatan Pembelajaran | Penilaian | Alokasi Waktu | Sumber Belajar |
|--|--|--|--|---|--|--|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| 7.1 Mengidentifikasi bentuk dan tema wacana tulis sederhana secara tepat | KD 1 <ul style="list-style-type: none"> Menentukan bentuk wacana tulis Menentukan tema wacana tulis | Tema: - Kehidupan Sehari-hari Yang memuat kosakata, pola kalimat dan ungkapan komunikatif sesuai tema | <ul style="list-style-type: none"> Mengenal bentuk wacana tulis. Menentukan tema wacana tulis. | Jenis Tagihan: tugas kelompok Bentuk: diskusi | Comprehension Ecritte Kehidupan Sehari-hari 4X 45 menit | Buku Le mag Cahier d'exercices Tempo 1 Bonne route L'art de conjuguer Kamus Indonesia-Prancis Kamus Prancis-Indonesia |
| 7.2 Memperoleh informasi umum, informasi tertentu dan rinci dari wacana tulis sederhana secara tepat | KD 2 <ul style="list-style-type: none"> Menentukan informasi umum/ tema dari wacana tulis. Menentukan informasi tertentu/ kata kunci dari wacana tulis Menentukan informasi | Savoir - faire Exprimer le goût et la préférence Je veux manger du bifeck au restaurant donner et demander des opinions | <ul style="list-style-type: none"> Menentukan informasi yang diperlukan Membaca wacana tulis [TM] Membuat asosio gram tentang wacana tulis secara kelompok [KMTT] | Jenis Tagihan : tugas kelompok Bentuk : diskusi • tes tertulis Bentuk: memilih | | |

| | | | | | |
|---|---|---|--|---|---|
| <p>8.1 Menulis kata, frasa, dan kalimat dengan huruf, ejaan dan tanda baca yang tepat</p> | <p>ring dari wacana tulis</p> <ul style="list-style-type: none"> Menafsirkan makna kata ungkapan sesuai konteks Menjawab pertanyaan mengenai informasi tertentu dari wacana tulis | <p>Comment est ce repas? Il est délicieux</p> <p>Grammaire</p> <ul style="list-style-type: none"> Verbes pronominal articles partitifs: du, de la, des, de l' l'interrogation combien <p>vocabulaire</p> <ul style="list-style-type: none"> les aliments, le repas et les vêtements. | <ul style="list-style-type: none"> Menentukan informasi umum dalam kerja kelompok [PT] Menentukan informasi tertentu dalam kerja kelompok [PT] | <p>dan menjawab</p> <ul style="list-style-type: none"> ulangan harian | <p>4x45 menit</p> |
| <p>Menyusun... guntingan kata yang diacak menjadi kalimat sesuai gambar dalam kerja kelompok [KMTT]</p> | <p>Menyusun... guntingan kata yang diacak menjadi kalimat sesuai gambar dalam kerja kelompok [KMTT]</p> | <p>Menyusun... guntingan kata yang diacak menjadi kalimat sesuai gambar dalam kerja kelompok [KMTT]</p> | <p>Menyusun... guntingan kata yang diacak menjadi kalimat sesuai gambar dalam kerja kelompok [KMTT]</p> | <p>Menyusun... guntingan kata yang diacak menjadi kalimat sesuai gambar dalam kerja kelompok [KMTT]</p> | <p>Menyusun... guntingan kata yang diacak menjadi kalimat sesuai gambar dalam kerja kelompok [KMTT]</p> |
| <p>Menyusun... guntingan kata yang diacak menjadi kalimat sesuai gambar dalam kerja kelompok [KMTT]</p> | <p>Menyusun... guntingan kata yang diacak menjadi kalimat sesuai gambar dalam kerja kelompok [KMTT]</p> | <p>Menyusun... guntingan kata yang diacak menjadi kalimat sesuai gambar dalam kerja kelompok [KMTT]</p> | <p>Menyusun... guntingan kata yang diacak menjadi kalimat sesuai gambar dalam kerja kelompok [KMTT]</p> | <p>Menyusun... guntingan kata yang diacak menjadi kalimat sesuai gambar dalam kerja kelompok [KMTT]</p> | <p>Menyusun... guntingan kata yang diacak menjadi kalimat sesuai gambar dalam kerja kelompok [KMTT]</p> |
| <p>Menyusun... guntingan kata yang diacak menjadi kalimat sesuai gambar dalam kerja kelompok [KMTT]</p> | <p>Menyusun... guntingan kata yang diacak menjadi kalimat sesuai gambar dalam kerja kelompok [KMTT]</p> | <p>Menyusun... guntingan kata yang diacak menjadi kalimat sesuai gambar dalam kerja kelompok [KMTT]</p> | <p>Menyusun... guntingan kata yang diacak menjadi kalimat sesuai gambar dalam kerja kelompok [KMTT]</p> | <p>Menyusun... guntingan kata yang diacak menjadi kalimat sesuai gambar dalam kerja kelompok [KMTT]</p> | <p>Menyusun... guntingan kata yang diacak menjadi kalimat sesuai gambar dalam kerja kelompok [KMTT]</p> |

| | | | | | |
|--|---|--|---|--|--|
| 7.3 Membaca nyaring kata, frasa dan atau kalimat dalam wacana tulis sederhana secara tepat | KD 3 <ul style="list-style-type: none"> • Melafalkan kata/ frasa / kalimat dengan tepat • Membaca nyaring kata/ frasa / kalimat dengan intonasi dan lafal yang tepat | | Tatap Muka: <ul style="list-style-type: none"> • Membaca wacana dengan nyaring di depan kelas | Jenis Tagihan : <ul style="list-style-type: none"> • tugas individu Bentuk : <ul style="list-style-type: none"> • membaca nyaring • tes praktik | Expression Ecrite Kehidupan Sehari-hari 4 X 45 menit |
| 8.2 Mengungkapkan informasi secara tertulis dalam kalimat sederhana sesuai konteks, yang mencerminkan kecapakan menggunakan kata, frasa dengan huruf ejaan, tanda baca dan struktur yang tepat | KD 2 <ul style="list-style-type: none"> • Menentukan kosakata yang tepat sesuai konteks • Menyusun kata/ frasa menjadi kalimat dengan struktur yang tepat • Menyusun frasa/kalimat yang tersedia menjadi wacana • Membuat wacana sederhana dengan tanda baca yang tepat | | <ul style="list-style-type: none"> • Melengkapi wacana dengan kosakata yang disediakan [PT] • Membuat paragraf yang padu dengan menyusun kalimat-kalimat yang disediakan [PT] • Membuat cerita sederhana berdasarkan gambar [KMTT] • Membuat wacana pendek sesuai tema [KMTT] | Jenis Tagihan: <ul style="list-style-type: none"> • tugas individu • tes tertulis bentuk uraian | |

SURAT PERNYATAAN UNTUK DOSEN AHLI MATERI

Nama : Dra. Siti Sumiyati, M.Pd

NIP : 19580314 198503 2 001

Jenis Kelamin : Perempuan

Agama : Islam

Alamat : Jl. H Agus Salim 62 YOGYAKARTA 55262

Keahlian : Pengajaran Bahasa Prancis

Riwayat Pendidikan

| No. | Jenjang | Bidang | Asal Sekolah | Tanggal Lulus |
|-----|---------|---------------------------|-----------------|---------------|
| 1. | S1 | Pendidikan Bahasa Prancis | Ikip Yogyakarta | 1984 |
| 2. | S2 | Teknologi Pembelajaran | UNY | 2014 |

Unit Kerja

Jurusan : Pendidikan Bahasa Prancis

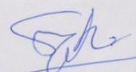
Golongan : III/B

Jabatan : Asisten Ahli

adalah selaku ahli materi pada penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Berbasis *Adobe Flash CS6* sebagai Media Pembelajaran Keterampilan Menulis Bahasa Prancis Kelas XII SMA N 1 Sanden".

Yogyakarta, 07 Agustus 2016

Ahli Materi



(Dra. Siti Sumiyati, M.Pd)

NIP. 19580314 198503 2 001

A. Instrumen Penelitian untuk Ahli Materi

| No. | Indikator | Skor Penilaian | | | | | Keterangan |
|-----|---|----------------|---|---|---|---|------------|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | |
| 1 | Kejelasan standar kompetensi | | | | ✓ | | |
| 2 | Kejelasan kompetensi dasar | | | | ✓ | | |
| 3 | Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan SK dan KD | | | | ✓ | | |
| 4 | Kesesuaian materi dengan SK dan KD | | | | ✓ | | |
| 5 | Kesesuaian tujuan pembelajaran dan materi | | | | ✓ | | |
| 6 | Kejelasan tujuan pembelajaran | | | | ✓ | | |
| 7 | Penyampaian materi jelas | | | | | ✓ | |
| 8 | Penyampaian materi runtut | | | | | ✓ | |
| 9 | Penyampaian materi menarik | | | | | ✓ | |
| 10 | Kesesuaian materi | | | | ✓ | | |
| 11 | Kesesuaian tingkat kesulitan materi | | | | ✓ | | |
| 12 | Manfaat materi | | | | ✓ | | |
| 13 | Daya tarik materi | | | | ✓ | | |
| 14 | Keterbaruan materi | | | | ✓ | | |
| 15 | Kedalaman materi | | | | ✓ | | |
| 16 | Kebenaran materi | | | | ✓ | | |
| 17 | Materi yang disajikan membelajarkan siswa berpikir ilmiah | | | | ✓ | | |
| 18 | Kesesuaian cakupan materi | | | | | ✓ | |
| 19 | Kelengkapan materi | | | | | ✓ | |
| 20 | Kesesuaian evaluasi dengan materi | | | | ✓ | | |

B. Petunjuk

1. Apabila terjadi kesalahan pada aspek yang disebutkan di atas mohon dituliskan sub kompetensi dasar atau nomor soal pada kolom (2)
2. Pada kolom (3) dituliskan jenis kesalahan
3. Saran perbaikan dituliskan pada kolom (4)

| No. (1) | Kompetensi Dasar/Materi (2) | Jenis Kesalahan (3) | Saran Perbaikan (4) |
|------------|-----------------------------|---------------------|------------------------|
| | Materi | Ejaan | cermati ulang ejaannya |

C. Kritik dan Saran

Kesalahan ejaan diperbaiki agar tidak mengubah
cara bacanya

D. Kesimpulan

Media ini dinyatakan

1. Layak untuk digunakan atau ujicoba di lapangan tanpa revisi.
 2. Layak digunakan atau ujicoba di lapangan dengan revisi dan saran.
 3. Tidak layak digunakan atau uji coba di lapangan.
- Mohon dilingkari pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan ahli materi.

Yogyakarta, 07 Agustus 2016

Ahli materi

(Dra. Siti Sumiyati, M.Pd)
NIP. 19580314 198503 2 001

SURAT PERNYATAAN UNTUK DOSEN AHLI MEDIA

Nama : Dian Wahyuningsih, M.Pd

NIP : 19890109 201504 2 002

Jenis Kelamin : Perempuan

Agama : Islam

Alamat : Jl. Besi Jangkang, Losari No.9B, Sukoharjo, Sleman

Keahlian : Media Pembelajaran

Riwayat Pendidikan

| No. | Jenjang | Jurusan/Bidang Studi | Perguruan Tinggi | Tahun Lulus |
|-----|---------|------------------------|------------------|-------------|
| 1. | S1 | Teknologi Pendidikan | UNY | 2011 |
| 2. | S2 | Teknologi Pembelajaran | UNY | 2013 |

Unit Kerja

Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

Golongan : III/B

Jabatan : Staff Pengajar

adalah selaku ahli media pada penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Berbasis *Adobe Flash CS6* sebagai Media Pembelajaran Keterampilan Menulis Bahasa Prancis Kelas XI SMA N 1 Sanden".

Yogyakarta, 3 Oktober 2016

Ahli Media



(Dian Wahyuningsih, M.Pd)

NIP. 19890109 201504 2 002

LEMBAR KUESIONER

Judul Penelitian : Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Berbasis *Adobe Flash CS6* sebagai media Pembelajaran Keterampilan Menulis Kelas XII SMA N 1 Sanden.

Sasaran Program : Siswa kelas XII IPA

Mata Pelajaran : Bahasa Prancis

Peneliti : Welas Sedyaningsih

Ahli Media : Dian Wahyuningsih, M.Pd

Petunjuk :

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli materi tentang produk media pembelajaran bahasa Prancis berbasis *Adobe Flash* untuk siswa di SMA N 1 Sanden.
2. Lembar evaluasi terdiri dari aspek kualitas dan komposisi media.
3. Pendapat, kritik, saran, dan penilaian akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini.
4. Sehubungan dengan hal itu dimohon Bapak/Ibu memberikan pendapatnya pada setiap pertanyaan dalam lembar evaluasi ini dengan memberi tanda (√) pada kolom angka.

Contoh :

| No. | Indikator | Skor Penilaian | | | | | Keterangan |
|-----|---|----------------|---|---|---|---|------------|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | |
| 1. | Kejelasan petunjuk penggunaan | | | | √ | | |
| 2. | Ketepatan pemilihan warna <i>background</i> dan warna tulisan | | | | √ | | |

Keterangan skala :

5 : Sangat Baik

4 : Baik

3 : Cukup Baik

2 : Kurang Baik

1 : Sangat Kurang Baik

5. Komentar Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas ketersediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini saya ucapkan terimakasih.

A. Instrumen Penelitian untuk Ahli Media

| No | Indikator | Skor Penilaian | | | | | Keterangan |
|----|---|----------------|---|---|---|---|------------|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | |
| 1 | Kejelasan petunjuk penggunaan | | ✓ | | | | |
| 2 | Ketepatan pemilihan warna <i>background</i> dan warna tulisan | | | | ✓ | | |
| 3 | Komposisi warna | | | | ✓ | | |
| 4 | Penempatan tombol | | | | ✓ | | |
| 5 | Konsistensi tombol | | | | ✓ | | |
| 6 | Ketepatan ukuran tombol | | | | ✓ | | |
| 7 | Ketepatan jenis huruf | | ✓ | | | | |
| 8 | Ketepatan ukuran huruf | | | | ✓ | | |
| 9 | Ketepatan warna huruf | | | | ✓ | | |
| 10 | Ketepatan <i>layout</i> | | | | | ✓ | |
| 11 | Ketepatan penggunaan gambar | | | | ✓ | | |
| 12 | Kualitas tampilan gambar | | | | ✓ | | |
| 13 | Kualitas tampilan layar | | | | ✓ | | |
| 14 | Tingkat interaktifitas siswa dengan media | | | | ✓ | | |
| 15 | Pemberian umpan balik terhadap siswa | | | | ✓ | | |
| 16 | Sajian animasi | | | | ✓ | | |
| 17 | Daya dukung musik | | | | ✓ | | |

B. Petunjuk

1. Apabila terjadi kesalahan pada aspek yang disebutkan di atas mohon tuliskan sub komposisi media atau nomor soal pada kolom (2)
2. Pada kolom (3) dituliskan jenis kesalahan
3. Saran perbaikan dituliskan pada kolom (4)

| No. (1) | Komposisi Media (2) | Jenis kesalahan (3) | Saran Perbaikan (4) |
|------------|---------------------|---------------------|---------------------|
| | | | |

C. Kritik dan Saran

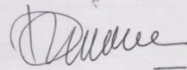
1. Lengkapi informasi (identitas program) pd awal program.
2. Berikan umpan balik (suor, tanggapan) thd. permainannya.
3. Pertanyaan 4/ setiap materi diajarkan.
4. Buat penunjang secara terpisah.

D. Kesimpulan

Media ini dinyatakan

1. Layak untuk digunakan atau uji coba di lapangan tanpa revisi.
2. Layak digunakan atau uji coba di lapangan dengan revisi dan saran.
3. Tidak layak digunakan atau uji coba di lapangan.

Yogyakarta, 3 Oktober 2016
Ahli Media



(Dian Wahyuningsih, M.Pd)
NIP. 19890109 201514 2 002

SURAT PERNYATAAN UNTUK DOSEN AHLI MEDIA

Nama : Dian Wahyuningsih, M.Pd

NIP : 19890109 201504 2 002

Jenis Kelamin : Perempuan

Agama : Islam

Alamat : Jl. Besi Jangkang, Losari No.9B, Sukoharjo, Sleman

Keahlian : Media Pembelajaran

Riwayat Pendidikan

| No. | Jenjang | Jurusan/Bidang Studi | Perguruan Tinggi | Tahun Lulus |
|-----|---------|------------------------|------------------|-------------|
| 1. | S1 | Teknologi Pendidikan | UNY | 2011 |
| 2. | S2 | Teknologi Pembelajaran | UNY | 2013 |

Unit Kerja

Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

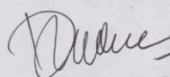
Golongan : III/B

Jabatan : Staff Pengajar

adalah selaku ahli media pada penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Berbasis *Adobe Flash CS6* sebagai Media Pembelajaran Keterampilan Menulis Bahasa Prancis Kelas XI SMA N 1 Sanden".

Yogyakarta, Oktober 2016

Ahli Media



(Dian Wahyuningsih, M.Pd)

NIP. 19890109 201504 2 002

LEMBAR KUESIONER

Judul Penelitian : Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Berbasis *Adobe Flash CS6* sebagai media Pembelajaran Keterampilan Menulis Kelas XII SMA N 1 Sanden.

Sasaran Program : Siswa kelas XII IPA

Mata Pelajaran : Bahasa Prancis

Peneliti : Welas Sedyaningsih

Ahli Media : Dian Wahyuningsih, M.Pd

Petunjuk :

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli materi tentang produk media pembelajaran bahasa Prancis berbasis *Adobe Flash* untuk siswa di SMA N 1 Sanden.
2. Lembar evaluasi terdiri dari aspek kualitas dan komposisi media.
3. Pendapat, kritik, saran, dan penilaian akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini.
4. Sehubungan dengan hal itu dimohon Bapak/Ibu memberikan pendapatnya pada setiap pertanyaan dalam lembar evaluasi ini dengan memberi tanda (√) pada kolom angka.

Contoh :

| No. | Indikator | Skor Penilaian | | | | | Keterangan |
|-----|---|----------------|---|---|---|---|------------|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | |
| 1. | Kejelasan petunjuk penggunaan | | | | √ | | |
| 2. | Ketepatan pemilihan warna <i>background</i> dan warna tulisan | | | | √ | | |

Keterangan skala :

5 : Sangat Baik

4 : Baik

3 : Cukup Baik

2 : Kurang Baik

1 : Sangat Kurang Baik

5. Komentar Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas ketersediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini saya ucapkan terimakasih.

A. Instrumen Penelitian untuk Ahli Media

| No | Indikator | Skor Penilaian | | | | | Keterangan |
|----|---|----------------|---|---|---|---|------------|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | |
| 1 | Kejelasan petunjuk penggunaan | | | | ✓ | | |
| 2 | Ketepatan pemilihan warna <i>background</i> dan warna tulisan | | | | ✓ | | |
| 3 | Komposisi warna | | | | ✓ | | |
| 4 | Penempatan tombol | | | | ✓ | | |
| 5 | Konsistensi tombol | | | | ✓ | | |
| 6 | Ketepatan ukuran tombol | | | | ✓ | | |
| 7 | Ketepatan jenis huruf | | | | ✓ | | |
| 8 | Ketepatan ukuran huruf | | | | ✓ | | |
| 9 | Ketepatan warna huruf | | | | ✓ | | |
| 10 | Ketepatan <i>layout</i> | | | | | ✓ | |
| 11 | Ketepatan penggunaan gambar | | | | | ✓ | |
| 12 | Kualitas tampilan gambar | | | | ✓ | | |
| 13 | Kualitas tampilan layar | | | | | ✓ | |
| 14 | Tingkat interaktifitas siswa dengan media | | | | | ✓ | |
| 15 | Pemberian umpan balik terhadap siswa | | | | | ✓ | |
| 16 | Sajian animasi | | | | | ✓ | |
| 17 | Daya dukung musik | | | | ✓ | | |

116

B. Petunjuk

1. Apabila terjadi kesalahan pada aspek yang disebutkan di atas mohon tuliskan sub komposisi media atau nomor soal pada kolom (2)
2. Pada kolom (3) dituliskan jenis kesalahan
3. Saran perbaikan dituliskan pada kolom (4)

| No. (1) | Komposisi Media (2) | Jenis kesalahan (3) | Saran Perbaikan (4) |
|------------|---------------------|---------------------|---------------------|
| | | | |

C. Kritik dan Saran

.....

.....

.....

.....

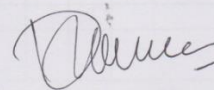
.....

D. Kesimpulan

Media ini dinyatakan

- ① Layak untuk digunakan atau uji coba dilapangan tanpa revisi.
2. Layak digunakan atau uji coba di lapangan dengan revisi dan saran.
3. Tidak layak digunakan atau uji coba di lapangan.

Yogyakarta, Oktober 2016
Ahli Media



(Dian Wahyuningsih, M.Pd)
NIP. 19890109 201514 2 002

LEMBAR KUESIONER

Judul Penelitian : Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Berbasis Adobe Flash CS6 Sebagai Media Pembelajaran Keterampilan Menulis Bahasa Prancis Kelas XI IPA.

Sasaran Program : Siswa Kelas XI IPA

Mata Pelajaran : Bahasa Prancis

Peneliti : Welas Sedyaningsih

Guru : Dra. Tri Supartinah

Petunjuk :

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli materi tentang produk media permainan ular tangga berbasis adobe flash cs6 sebagai media pembelajaran keterampilan menulis bahasa prancis kelas XI IPA.
2. Lembar evaluasi terdiri dari aspek materi dan aspek pembelajaran
3. Pendapat, kritik, saran, dan penilaian akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini.
4. Sehubungan dengan hal itu dimohon Bapak/Ibu memberikan pendapatnya pada setiap pernyataan dalam lembar evaluasi ini dengan memberi tanda (√) pada kolom angka.

Contoh :

| No. | Aspek yang dinilai | Skala Penilaian | | | | |
|-----|------------------------------|-----------------|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1. | Kesesuaian materi | | | | √ | |
| 2. | Kebenaran istilah dan konsep | | | | √ | |

Keterangan skala :

5= Sangat Baik

4 = Baik

3= Cukup Baik

2 = Kurang

1= Sangat Kurang

5. Komentar Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas ketersediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini saya ucapkan terimakasih.

119

Instrumen Penilaian Materi oleh Guru Bahasa Prancis terhadap
Aspek Ketepatan Konsep dan Kompetensi

| No | Indikator | Skor Penilaian | | | | |
|----|---|----------------|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1 | Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar yang terdapat pada KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan) | | | | ✓ | |
| 2 | Kecukupan materi untuk pencapaian kompetensi dasar | | | | ✓ | |
| 3 | Kesesuaian soal dengan materi dan kompetensi dasar | | | | ✓ | |
| 4 | Kemudahan materi untuk dipahami | | | ✓ | | |
| 5 | Memberikan kesempatan siswa untuk berlatih sendiri | | | | ✓ | |
| 6 | Penggunaan bahasa dan ejaan | | | | ✓ | |
| 7 | Kejelasan gambar dalam materi | | | | ✓ | |

Instrumen Penilaian Kualitas Media oleh Guru Bahasa Prancis
dengan Aspek Kualitas Tampilan

| No | Indikator | Skor Penilaian | | | | |
|----|---|----------------|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1 | Kejelasan petunjuk belajar dalam menggunakan media pembelajaran berbasis <i>Adobe Flash Cs6</i> | | | | ✓ | |
| 2 | Komposisi warna | | | ✓ | | |
| 3 | Tampilan menu | | | | ✓ | |
| 4 | Jenis dan ukuran teks | | | | ✓ | |
| 5 | Kualitas tampilan gambar | | | | ✓ | |
| 6 | Daya dukung musik | | | ✓ | | |

Saran :

Media sudah baik, supaya dikembangkan untuk
mengajarkan materi yang lebih kompleks.

Sanden, Oktober 2016
Guru Bahasa Prancis



Dra. Tri Supartinah
NIP. 19650205 200701 2 010

Lembar Kuesioner Untuk Siswa

Nama : Mella. Srt.

Kelas : XI IPA 3.

A. Aspek Pembelajaran

| No | Indikator | Skor Penilaian | | | | |
|----|---|----------------|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1 | Kecakupan latihan soal untuk memahami materi <i>présenter quelqu'un, les goûts, dan la famille</i> | | | | ✓ | |
| 2 | Respon atas jawaban benar salah pada soal | | | | | ✓ |
| 3 | Kekuatan media untuk membangkitkan motivasi belajar | | | | | ✓ |
| 4 | Kecakupan latihan soal guna pencapaian kompetensi | | | | ✓ | |
| 5 | Setelah belajar menggunakan media pembelajaran ini siswa dapat memahami materi <i>présenter quelqu'un, les goûts dan la famille</i> | | | | | ✓ |

B. Aspek Penyajian Materi

| No | Indikator | Skor Penilaian | | | | |
|----|---|----------------|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1 | Materi yang disajikan dalam media pembelajaran dapat dipahami dengan mudah oleh siswa | | | | | ✓ |
| 2 | Kemudahan penggunaan bahasa untuk memahami materi | | | | | ✓ |
| 3 | Kemudahan soal-soal | | | | ✓ | |
| 4 | Soal-soal yang disajikan mempermudah siswa dalam memahami materi | | | | ✓ | |

| | | | | | | | |
|---|---|--|--|--|--|---|--|
| 5 | Latihan dan evaluasi yang disajikan mempermudah siswa dalam memahami materi | | | | | ✓ | |
|---|---|--|--|--|--|---|--|

$\frac{22}{25} \times 4$
= 88

C. Aspek Pengoperasian Media

| No | Indikator | Skor Penilaian | | | | |
|----|---|----------------|---|----|----|-----|
| | | SS | S | RG | TS | STS |
| 1 | Tombol yang disediakan memudahkan siswa dalam memanfaatkan media pembelajaran | | ✓ | | | |
| 2 | Gambar dan animasi terlihat jelas | ✓ | | | | |
| 3 | Back sound atau musik pengiring menarik | ✓ | | | | |
| 4 | Teks atau tulisan dalam media jelas dan mudah terbaca | ✓ | | | | |
| 5 | Komposisi dan kombinasi warna | ✓ | | | | |
| 6 | Petunjuk penggunaan media mudah dipahami | | ✓ | | | |
| 7 | Media pembelajaran dengan mudah digunakan siswa | | ✓ | | | |
| 8 | Tampilan judul halaman menarik siswa | ✓ | | | | |

D. Komentar dan Saran

Terimakasih telah memberikan pelajaran / materi ini . sangat menguntungkan.

Lembar Kuesioner Untuk Siswa

Nama : Zamsa Oticha Rochmah

Kelas : XI-IPA 3

A. Aspek Pembelajaran

| No | Indikator | Skor Penilaian | | | | |
|----|---|----------------|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1 | Kecakupan latihan soal untuk memahami materi <i>présenter quelqu'un, les goûts, dan la famille</i> | | | | ✓ | |
| 2 | Respon atas jawaban benar salah pada soal | | | | | ✓ |
| 3 | Kekuatan media untuk membangkitkan motivasi belajar | | | | | ✓ |
| 4 | Kecakupan latihan soal guna pencapaian kompetensi | | | | | ✓ |
| 5 | Setelah belajar menggunakan media pembelajaran ini siswa dapat memahami materi <i>présenter quelqu'un, les goûts dan la famille</i> | | | | ✓ | |

B. Aspek Penyajian Materi

| No | Indikator | Skor Penilaian | | | | |
|----|---|----------------|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1 | Materi yang disajikan dalam media pembelajaran dapat dipahami dengan mudah oleh siswa | | | | ✓ | |
| 2 | Kemudahan penggunaan bahasa untuk memahami materi | | | ✓ | | ✓ |
| 3 | Kemudahan soal-soal | | | | | ✓ |
| 4 | Soal-soal yang disajikan mempermudah siswa dalam memahami materi | | | | | ✓ |

128

| | | | | | | | |
|---|---|--|--|--|--|--|---|
| 5 | Latihan dan evaluasi yang disajikan mempermudah siswa dalam memahami materi | | | | | | ✓ |
|---|---|--|--|--|--|--|---|

C. Aspek Pengoperasian Media

| No | Indikator | Skor Penilaian | | | | |
|----|---|----------------|---|----|----|-----|
| | | SS | S | RG | TS | STS |
| 1 | Tombol yang disediakan memudahkan siswa dalam memanfaatkan media pembelajaran | ✓ | | | | |
| 2 | Gambar dan animasi terlihat jelas | ✓ | | | | |
| 3 | Back sound atau musik pengiring menarik | | ✓ | | | |
| 4 | Teks atau tulisan dalam media jelas dan mudah terbaca | ✓ | | | | |
| 5 | Komposisi dan kombinasi warna | ✓ | | ✓ | | |
| 6 | Petunjuk penggunaan media mudah dipahami | | | ✓ | | |
| 7 | Media pembelajaran dengan mudah digunakan siswa | ✓ | | | | |
| 8 | Tampilan judul halaman menarik siswa | ✓ | | | | |

D. Komentar dan Saran

Lembar Kuesioner Untuk Siswa

Nama : Yuania Larasati

Kelas : XI MIA 3

A. Aspek Pembelajaran

| No | Indikator | Skor Penilaian | | | | |
|----|---|----------------|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1 | Kecakupan latihan soal untuk memahami materi <i>présenter quelqu'un, les goûts, dan la famille</i> | | | | ✓ | |
| 2 | Respon atas jawaban benar salah pada soal | | | | | ✓ |
| 3 | Kekuatan media untuk membangkitkan motivasi belajar | | | | | ✓ |
| 4 | Kecakupan latihan soal guna pencapaian kompetensi | | | | ✓ | |
| 5 | Setelah belajar menggunakan media pembelajaran ini siswa dapat memahami materi <i>présenter quelqu'un, les goûts dan la famille</i> | | | | | ✓ |

B. Aspek Penyajian Materi

| No | Indikator | Skor Penilaian | | | | |
|----|---|----------------|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1 | Materi yang disajikan dalam media pembelajaran dapat dipahami dengan mudah oleh siswa | | | | | ✓ |
| 2 | Kemudahan penggunaan bahasa untuk memahami materi | | | | | ✓ |
| 3 | Kemudahan soal-soal | | | | ✓ | |
| 4 | Soal-soal yang disajikan mempermudah siswa dalam memahami materi | | | | ✓ | |

| | | | | | | |
|---|---|--|--|--|---|--|
| 5 | Latihan dan evaluasi yang disajikan mempermudah siswa dalam memahami materi | | | | ✓ | |
|---|---|--|--|--|---|--|

C. Aspek Pengoperasian Media

| No | Indikator | Skor Penilaian | | | | |
|----|---|----------------|---|----|----|-----|
| | | SS | S | RG | TS | STS |
| 1 | Tombol yang disediakan memudahkan siswa dalam memanfaatkan media pembelajaran | | ✓ | | | |
| 2 | Gambar dan animasi terlihat jelas | ✓ | | | | |
| 3 | Back sound atau musik pengiring menarik | | ✓ | | | |
| 4 | Teks atau tulisan dalam media jelas dan mudah terbaca | | ✓ | | | |
| 5 | Komposisi dan kombinasi warna | | ✓ | | | |
| 6 | Petunjuk penggunaan media mudah dipahami | | ✓ | | | |
| 7 | Media pembelajaran dengan mudah digunakan siswa | | ✓ | | | |
| 8 | Tampilan judul halaman menarik siswa | | ✓ | | | |

D. Komentar dan Saran

Thx u sist !
 Top tenis pokoknya !

Lembar Kuesioner Untuk Siswa

Nama : Wahyu Ridho S

Kelas : XI IPA 3

A. Aspek Pembelajaran

| No | Indikator | Skor Penilaian | | | | |
|----|---|----------------|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1 | Kecakupan latihan soal untuk memahami materi <i>présenter quelqu'un, les goûts, dan la famille</i> | | | | | ✓ |
| 2 | Respon atas jawaban benar salah pada soal | | | | | ✓ |
| 3 | Kekuatan media untuk membangkitkan motivasi belajar | | | | | ✓ |
| 4 | Kecakupan latihan soal guna pencapaian kompetensi | | | | | ✓ |
| 5 | Setelah belajar menggunakan media pembelajaran ini siswa dapat memahami materi <i>présenter quelqu'un, les goûts dan la famille</i> | | | | ✓ | |

B. Aspek Penyajian Materi

| No | Indikator | Skor Penilaian | | | | |
|----|---|----------------|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1 | Materi yang disajikan dalam media pembelajaran dapat dipahami dengan mudah oleh siswa | | | | ✓ | |
| 2 | Kemudahan penggunaan bahasa untuk memahami materi | | | | ✓ | |
| 3 | Kemudahan soal-soal | | | | ✓ | |
| 4 | Soal-soal yang disajikan mempermudah siswa dalam memahami materi | | | | ✓ | |

| | | | | | | | |
|---|---|--|--|--|--|--|---|
| 5 | Latihan dan evaluasi yang disajikan mempermudah siswa dalam memahami materi | | | | | | ✓ |
|---|---|--|--|--|--|--|---|

C. Aspek Pengoperasian Media

| No | Indikator | Skor Penilaian | | | | |
|----|---|----------------|---|----|----|-----|
| | | SS | S | RG | TS | STS |
| 1 | Tombol yang disediakan memudahkan siswa dalam memanfaatkan media pembelajaran | | ✓ | | | |
| 2 | Gambar dan animasi terlihat jelas | | ✓ | | | |
| 3 | Back sound atau musik pengiring menarik | | | ✓ | | |
| 4 | Teks atau tulisan dalam media jelas dan mudah terbaca | | ✓ | | | |
| 5 | Komposisi dan kombinasi warna | | ✓ | | | |
| 6 | Petunjuk penggunaan media mudah dipahami | | ✓ | | | |
| 7 | Media pembelajaran dengan mudah digunakan siswa | | ✓ | | | |
| 8 | Tampilan judul halaman menarik siswa | | | ✓ | | |

D. Komentar dan Saran

Lembar Kuesioner Untuk Siswa

Nama : Silvana Agustin

Kelas : XI - IPA 3

A. Aspek Pembelajaran

| No | Indikator | Skor Penilaian | | | | |
|----|---|----------------|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1 | Kecakupan latihan soal untuk memahami materi <i>présenter quelqu'un, les goûts, dan la famille</i> | | | | ✓ | |
| 2 | Respon atas jawaban benar salah pada soal | | | ✓ | | |
| 3 | Kekuatan media untuk membangkitkan motivasi belajar | | | | | ✓ |
| 4 | Kecakupan latihan soal guna pencapaian kompetensi | | | | | ✓ |
| 5 | Setelah belajar menggunakan media pembelajaran ini siswa dapat memahami materi <i>présenter quelqu'un, les goûts dan la famille</i> | | | | | ✓ |

B. Aspek Penyajian Materi

| No | Indikator | Skor Penilaian | | | | |
|----|---|----------------|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1 | Materi yang disajikan dalam media pembelajaran dapat dipahami dengan mudah oleh siswa | | | | ✓ | |
| 2 | Kemudahan penggunaan bahasa untuk memahami materi | | | | ✓ | |
| 3 | Kemudahan soal-soal | | | | | ✓ |
| 4 | Soal-soal yang disajikan mempermudah siswa dalam memahami materi | | | | | ✓ |

124

| | | | | | | |
|---|---|--|--|--|---|--|
| 5 | Latihan dan evaluasi yang disajikan mempermudah siswa dalam memahami materi | | | | ✓ | |
|---|---|--|--|--|---|--|

C. Aspek Pengoperasian Media

| No | Indikator | Skor Penilaian | | | | |
|----|---|----------------|---|----|----|-----|
| | | SS | S | RG | TS | STS |
| 1 | Tombol yang disediakan memudahkan siswa dalam memanfaatkan media pembelajaran | ✓ | | | | |
| 2 | Gambar dan animasi terlihat jelas | ✓ | | | | |
| 3 | Back sound atau musik pengiring menarik | | | | ✓ | |
| 4 | Teks atau tulisan dalam media jelas dan mudah terbaca | ✓ | | | | |
| 5 | Komposisi dan kombinasi warna | | ✓ | | | |
| 6 | Petunjuk penggunaan media mudah dipahami | ✓ | | | | |
| 7 | Media pembelajaran dengan mudah digunakan siswa | | ✓ | | | |
| 8 | Tampilan judul halaman menarik siswa | | ✓ | | | |

D. Komentar dan Saran

Yang sabar ya mbak :)



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA PRANCIS
Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 550843, 548207 pesawat 236, Fax (0274) 548207
Laman: fbs.uny.ac.id E-mail: fbs@uny.ac.id

131

PERMOHONAN IJIN PENELITIAN

FRM/FBS/31-01
10 Jan 2011

Yogyakarta, 15 September 2016

Kepada Yth. Kajur Pendidikan Bahasa Prancis
FBS UNY

Yang bertanda tangan dibawah ini saya:

Nama : Welas Sedyaningsih No. Mhs. : 12204241001
Jur/Prodi : Pendidikan Bahasa Prancis

bermaksud memohon kepada Bapak/Ibu untuk berkenan memproses

Surat Ijin Penelitian Tugas Akhir dengan judul :

**"Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Berbasis Adobe
Flash CS6 Sebagai Media Pembelajaran Keterampilan Menulis
Bahasa Prancis Kelas XII SMA N 1 Sanden".**

Lokasi Penelitian : SMA N 1 Sanden

Waktu Penelitian : September-November 2016

Atas perhatiannya disampaikan terimakasih.

Mengetahui,
Dasen Pembimbing,

Nuning Catur Sri Wilujeng, M.A.
NIP. 19730330 200212 2 001

Pemohon,

Welas Sedyaningsih
NIM : 12204241001



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
Jalan Colombo No.1 Yogyakarta 55281 ☎ (0274) 550843, 548207; Fax. (0274) 548207
Laman: fbs.uny.ac.id; e-mail: fbs@uny.ac.id

FRMFBS/33-01
10 Jan 2011

Nomor : 835d/UN.34.12/DT/IX/2016
Lampiran : 1 Berkas Proposal
Hal : Permohonan Izin Penelitian

Yogyakarta, 14 September 2016

Yth. Bupati Bantul
c.q. Kepala BAPPEDA Kabupaten Bantul
Komplek Parasamya Jl. R.W. Monginsidi No.
1 Bantul 55711

Kami beritahukan dengan hormat bahwa mahasiswa kami dari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta bermaksud mengadakan Penelitian untuk memperoleh data guna menyusun Tugas Akhir Skripsi (TAS) dengan judul:

PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA BERBASIS ADOBE FLASH CS6 SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN KETERAMPILAN MENULIS BAHASA PRANCIS KELAS XII SMA NEGERI 1 SANDEN

Mahasiswa dimaksud adalah

Nama : WELAS SEDYANINGSIH
NIM : 12204241001
Jurusan/Program Studi : Pendidikan Bahasa Prancis
Waktu Pelaksanaan : September - November 2016
Lokasi : SMA Negeri 1 Sanden

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon izin dan bantuan seperlunya.

Atas izin dan kerjasama Bapak/Ibu, kami sampaikan terima kasih.



a.n. Dekan
Kasubag Pendidikan FBS,

Ruyun Farida, M.Biotech.

NIP19750604 199803 2 002

Tembusan:
- Kepala SMA Negeri 1 Sanden



PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL
BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH
(B A P P E D A)
Jln. Robert Wolter Monginsidi No. 1 Bantul 55711, Telp. 367533, Fax. (0274) 367796
Website: bappeda.bantulkab.go.id Webmail: bappeda@bantulkab.go.id

SURAT KETERANGAN/IZIN

Nomor : 070 / Reg / 3776 / S1 / 2016

Menunjuk Surat : Dari : Fakultas Bahasa dan Seni UNY Nomor : 835d/JN.34.12/DT/IX/2016
Tanggal : 14 September 2016 Perihal : Permohonan Izin Penelitian

Mengingat : a. Peraturan Daerah Nomor 17 Tahun 2007 tentang Pembentukan Organisasi Lembaga Teknis Daerah Di Lingkungan Pemerintah Kabupaten Bantul sebagaimana telah diubah dengan Peraturan Daerah Kabupaten Bantul Nomor 16 Tahun 2009 tentang Perubahan Atas Peraturan Daerah Nomor 17 Tahun 2007 tentang Pembentukan Organisasi Lembaga Teknis Daerah Di Lingkungan Pemerintah Kabupaten Bantul;
b. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perijinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pengembangan, Pengkajian, dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta;
c. Peraturan Bupati Bantul Nomor 17 Tahun 2011 tentang Ijin Kuliah Kerja Nyata (KKN) dan Praktek Lapangan (PL) Perguruan Tinggi di Kabupaten Bantul.

Diizinkan kepada
Nama : **WELAS SEDYANINGSIH**
P. T / Alamat : **Fakultas Bahasa dan Seni UNY Karangmalang**
NIP/NIM/No. KTP : **12204241001**
Nomor Telp./HP : **08886819920**
Tema/Judul Kegiatan : **PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA BERBASIS ADOBE FLASH CS6 SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN KETERAMPILAN MENULIS BAHASA PRANCIS KELAS XII SMA N I SANDEN**
Lokasi : **SMA N I SANDEN**
Waktu : **19 September 2016 s/d 19 Nopember 2016**

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Dalam melaksanakan kegiatan tersebut harus selalu berkoordinasi (menyampaikan maksud dan tujuan) dengan institusi Pemerintah Desa setempat serta dinas atau instansi terkait untuk mendapatkan petunjuk seperlunya;
2. Wajib menjaga ketertiban dan mematuhi peraturan perundangan yang berlaku;
3. Izin hanya digunakan untuk kegiatan sesuai izin yang diberikan;
4. Pemegang izin wajib melaporkan pelaksanaan kegiatan bentuk *softcopy* (CD) dan *hardcopy* kepada Pemerintah Kabupaten Bantul c.q Bappeda Kabupaten Bantul setelah selesai melaksanakan kegiatan;
5. Izin dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak memenuhi ketentuan tersebut di atas;
6. Memenuhi ketentuan, etika dan norma yang berlaku di lokasi kegiatan; dan
7. Izin ini tidak boleh disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu ketertiban umum dan kestabilan pemerintah.

Dikeluarkan di : B a n t u l
Pada tanggal : 15 September 2016



Tembusan disampaikan kepada Yth.

1. Bupati Kab. Bantul (sebagai laporan)
2. Kantor Kesatuan Bangsa dan Politik Kab. Bantul
3. Ka. Dinas Pendidikan Menengah dan Non Formal Kab. Bantul
4. Ka. SMA Negeri 1 Sanden
5. Dekan Fakultas Bahasa dan Seni UNY
6. Yang Bersangkutan (Pemohon)



PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL
DINAS PENDIDIKAN MENENGAH DAN NON FORMAL
SMA NEGERI 1 SANDEN
Murtigading, Sanden Telp. 08112954465, Kode Pos 55763 Bantul
Website: <http://sman1sanden.ac.id>, Email: sman1sanden@ymail.com

Sanden, 25 Oktober 2016.

SURAT KETERANGAN

Nomor : 336/03.10/2016

Kepala SMA Negeri 1 Sanden, Kabupaten Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta.
Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

Nama : WELAS SEDYANINGSIH
Nim : 12204241001
Ptodi : Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta.

Telah melakukan penelitian di SMA Negeri 1 Sanden, Bantul, Yogyakarta, pada tanggal 15 Oktober 2016, dengan judul

"PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA BERBASIS ADOBE FLASH CS6 SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN KETERAMPILAN MENULIS BAHASA PERANCIS KELAS XI SMA N 1 SANDEN"

Demikian Surat Keterangan ini dibuat, agar dapat dipergunakan sebagai mana mestinya.

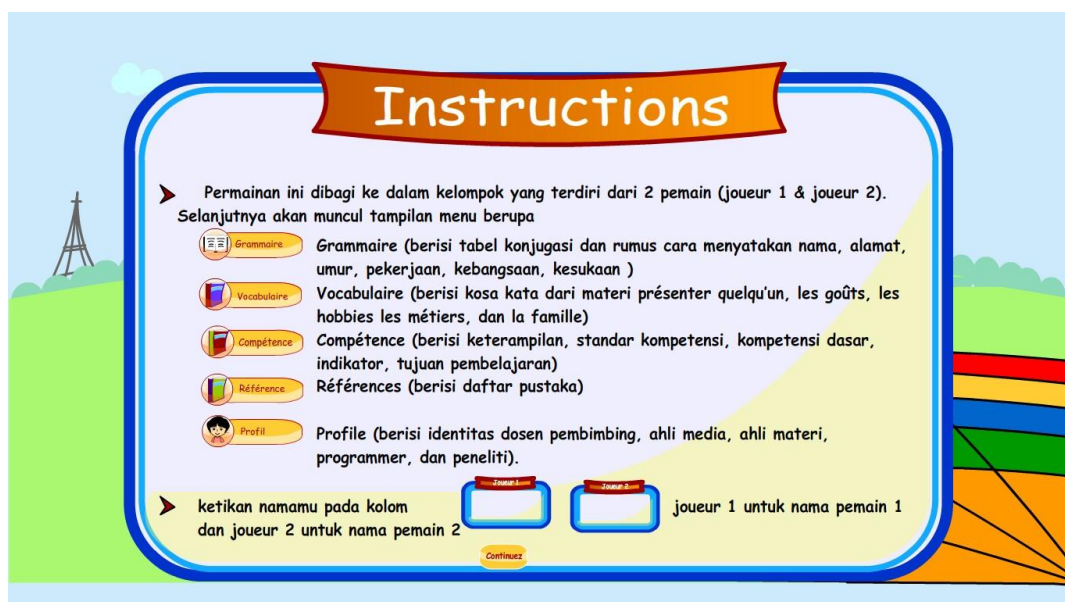


Drs. HERMAN PRIYANA
NIP. 19570511 198603 1 001.

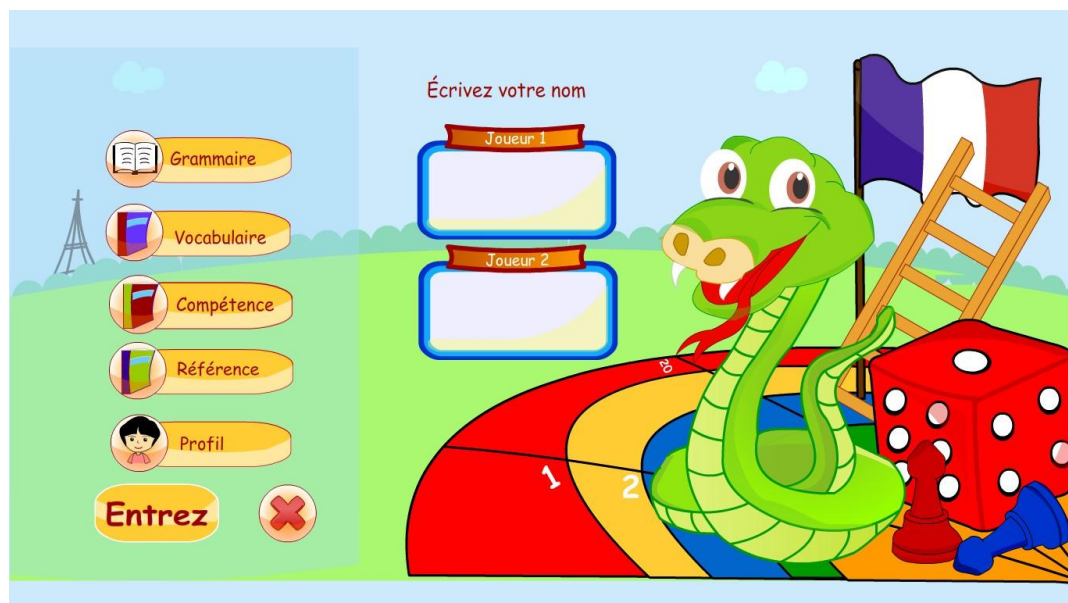
TAMPILAN MEDIA



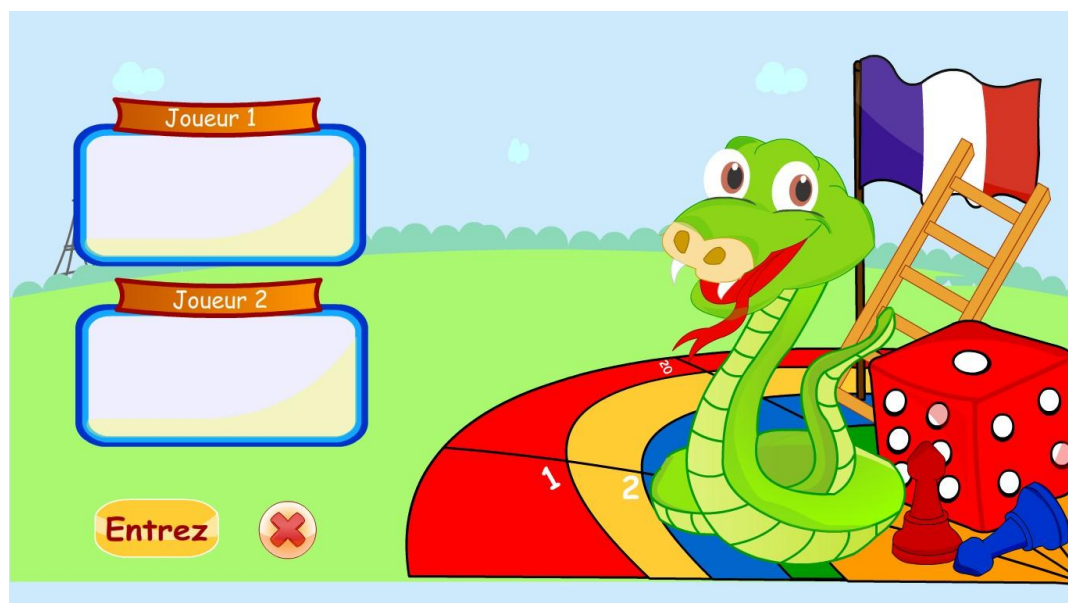
Gambar 1. Tampilan Judul Permainan



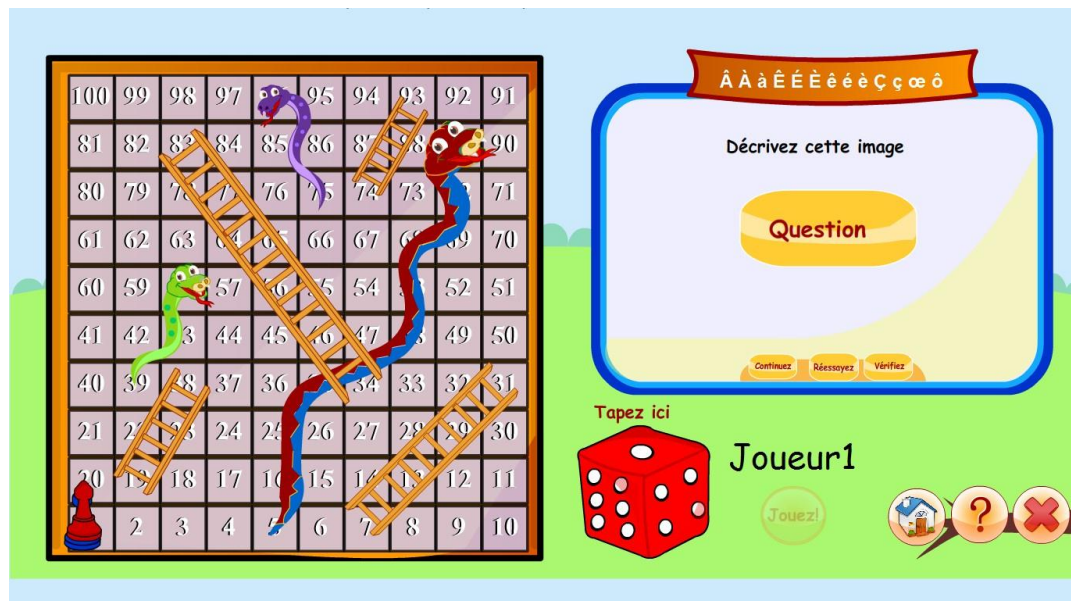
Gambar 2. Tampilan petunjuk penggunaan media



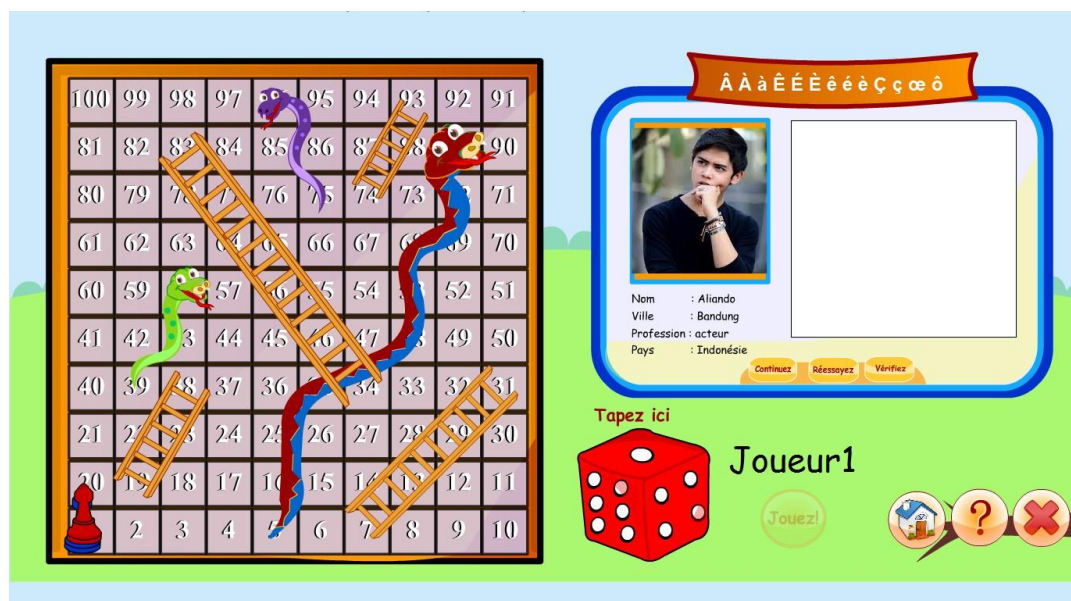
Gambar 3. Tampilan halaman menu



Gambar 4. Tampilan nama pemain

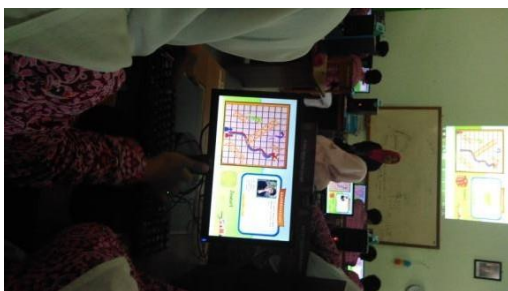


Gambar 5. Tampilan permainan ular tangga



Gambar 6. Tampilan pertanyaan

DOKUMENTASI UJI COBA PRODUK



**DÉVELOPPEMENT DU LOGICIEL PÉDAGOGIQUE DU JEU DE
SERPENTS ET ÉCHELLES BASÉ SUR *L'ADOBE FLASH CS6* POUR LA
COMPÉTENCE D'EXPRESSION ÉCRITE EN FRANÇAIS DES
APPRENANTS DE LA CLASSE XI DE SMA N 1 SANDEN**

Par :
Welas Sedyaningsih
NIM. 12204241001

RÉSUMÉ

A. Introduction

Le développement rapide de la technologie et de l'information a un impact significatif dans le domaine de l'éducation. La technologie sophistiquée peut être utilisée comme soutien de l'apprentissage. L'effet positif de ce développement est évident dans la réforme du système d'éducation et le développement de supports pédagogiques. Grâce à ce développement, il est souhaitable que les enseignants pourraient être innovatrices dans le cadre de créer des supports pédagogiques qui facilitent l'apprentissage dans la classe, surtout l'apprentissage du français.

En général, l'apprentissage du français se comprend de l'apprentissage de quatre compétences linguistiques, telles que celle de compréhension orale, d'expression orale, de compréhension écrite, et d'expression écrite. Ces quatre compétences sont liées les unes aux autres et peuvent être maîtrisées grâce aux pratiques continues. Parmi ces quatre compétences langagières du français, la compétence d'expression écrite est la dernière compétence apprise par les apprenants. Selon (Tarigan, 2013 : 3-4), la compétence d'expression écrite est une compétence linguistique productive et expressive qui s'emploie dans le cadre de faire une communication indirecte. En apprenant la compétence d'expression écrite, nous devons faire attention à l'orthographe et le vocabulaire.

Sur la base des observations faites lorsque du pratique de l'enseignement du français à SMA N 1 Sanden, nous pouvons conclure que la compétence d'expression écrite en français des apprenants est encore faible. Tant d'apprenants ont des difficultés à trouver des mots exacts, à formuler les phrases, et à écrire les phrases en français. Cette recherche s'intéresse donc à aider les apprenants à apprendre la compétence d'expression écrite de manière intéressante en profitant de la technologie. La technologie que nous pouvons utiliser est le logiciel pédagogique du jeu de serpents et échelles. Le jeu de serpents et échelles est un jeu de société destiné aux enfants dont le nombre de joueur est deux personnes et plus. La planche du jeu est divisée en petits carrés et il existe de quelques images de serpents et d'échelle dans certains carrés qui font connexion entre certains carrés. Ce jeu est créé en 1870. Dans ce jeu, il n'existe pas de taille standard pour la création de ce jeu. Tous le monde peut créer leurs propres jeux. L'essentiel est d'illustrer les serpents et échelles qui lient un carré avec d'autre carré (Cahyo, 2011 : 106).

En tant qu'un jeu, le jeu de serpents et échelles nous donne quelques avantages. D'abord, un jeu est une activité divertissante et amusante à faire. Puis, un jeu permet la participation active des apprenants pendant l'apprentissage dans la classe. Et il peut fournir des rétroactions actives. Ensuite, un jeu donne la possibilité aux apprenants d'appliquer les concepts et les rôles dans la situation réelle dans la société. Enfin, un jeu est flexible, c'est-à-dire nous pouvons employer un jeu pour des diverses objectifs en changeant les règles du jeu, l'outil,

ou les problèmes liés au jeu. Le plus important est qu'un jeu peut être facilement créé et reproduit (Sadiman, et al, 2005 : 78-81).

Le développement du jeu de serpents et échelles dans cette recherche profite de la technologie. Ce jeu se base sur *l'Adobe Flash CS6*. Selon Darmawan (2014 : 259), *l'Adobe Flash CS6* est un logiciel utilisé pour créer des animations, des vidéos, des images bitmaps, et des multimédias interactifs. Le langage de programmation de *l'Adobe Flash CS6* est *l'Action Script 2* qui rend des animations plus interactives et dynamiques. À part son utilisation pour réaliser des animations sur le site du web, *l'Adobe Flash CS6* peut également s'employer pour faire des logos animés, le CD interactif, des films, des bannières, des menus interactifs, des dessins animés, et des autres utilisations. MADCOMS (2012 : 1) explique *l'Adobe Flash CS6* est une application offrant une variété de fonctionnalités qui aident les animateurs à traiter des images animées, des présentations, des textes, des objets en profitant des effets en trois dimension qui semble plus attirant.

En considérant tous ceux qui sont décrites au-dessus, nous formulons des problèmes de la recherche comme suivants.

1. Comment développer le logiciel pédagogique en forme du jeu de serpents et échelles basé sur *l'Adobe Flash CS6* pour l'apprentissage de la compétence d'expression écrite en français des apprenants de la classe XI SMA N 1 Sanden ?
2. Comment est la fiabilité du logiciel pédagogique en forme du jeu de serpents et échelles basé sur *l'Adobe Flash CS6* pour l'apprentissage de la compétence

d'expression écrite en français des apprenants de la classe XI SMA N 1

Sanden ?

B. Développement

Cette recherche est une *Research and Development (R&D)* dont le sujet de cette recherche est les 27 apprenants de la classe XI IPA SMA N 1 Sanden. Quant à l'objet de la recherche est la compétence d'expression écrite en français des apprenants. La procédure de cette recherche et développement se compose de cinq étapes de recherche. La première étape est l'étape de l'analyse du potentiel et du problème. Dans cette étape, nous avons analysé le support et le logiciel pédagogique au cours des observations dans la classe du français à SMA N 1 Sanden. L'apprentissage de la compétence d'expression écrite se concentre toujours sur l'enseignant. L'enseignant utilise le même support pédagogique de sorte que les apprenants se rendent moins actifs et ennuyeux. L'enseignant emploie *Le Mag* pour enseigner le français, tandis que les apprenants qui n'ont pas la copie de ce livre doivent noter sur leurs cahiers. L'enseignant ne profite pas encore de l'ordinateur pour transmettre la matière d'apprentissage. En considérant cette analyse, nous pouvons conclure que nous puissions profiter de la technologie, par exemple celle de *l'Adobe Flash CS6* pour faire apprendre la compétence d'expression écrite aux apprenants.

La deuxième étape est l'étape de collecter les données de la recherche. Cette étape est conçu d'analyser des sources comme références pour soutenir le développement du logiciel pédagogique. Pour déterminer la matière de l'apprentissage, nous utilisons *Le Mag*, le livre de conjugaison, le syllabus du

français, le dictionnaire du français, des images animées, et des descriptions des personnages comme ressources. Nous analysons également le standard de la compétence (*SK*), la compétence de base (*KD*), la matière, et les indicateurs de l'évaluation.

La troisième étape est l'étape du dessin de produit développé. Le dessin initial se compose de sept parties, telles que l'instruction, la grammaire, le vocabulaire, la compétence, la référence, le profil, et le bouton d'entrer. Le deuxième dessin est de faire un organigramme. L'organigramme est la vue d'ensemble du parcours d'apprentissage en forme de la conception du menu et des détails qui sont développés. Après la création de l'organigramme, nous développons le *story-board*. Le *story-board* décrit l'emplacement des parties du programme sous la forme des boutons en détaillées et précises. Dans le *story-board*, les idées sont visualisées à travers des écritures et des images. Le résultat de *story-board* s'emploie comme référence pour organiser l'affichage du logiciel pédagogique.

Après la réalisation de l'organigramme et le *story-board*, nous commençons alors à développer le logiciel pédagogique. Le logiciel pédagogique développé dans cette recherche est le jeu de serpents et échelles basé sur *l'Adobe Flash CS6*. Dans cette étape, nous choisissons précisément l'arrière-plan du logiciel, la police, les couleurs, les images animées, les icônes, et les sons. Nous choisissons le couleur vert comme le couleur de base du logiciel, tandis que la police utilisée est celle de comics sans. Le fichier du jeu de serpents et échelles basé sur *l'Adobe Flash CS6* est produit sous l'extension de *.swf* et de *.exe* de sorte qu'il peut être

exploité sur les ordinateurs. Le résultat final du logiciel est emballé dans un disque compact (*CD*) afin de faciliter l'utilisation sur l'ordinateur.

La quatrième étape est la validation du dessin. La validation du logiciel pédagogique du jeu de serpents et échelles basé sur *l'Adobe Flash CS6* développé dans cette recherche est déterminée par l'évaluation de l'expert de matière du Département du Français de FBS d'UNY et celle de l'expert de média du Département de la Technologie de l'Éducation de FIP d'UNY. L'évaluation effectuée par l'expert de média se fait une seule fois qui examine vingt indicateurs, tels que a) la clarté de la norme et de la compétence, b) la clarté de la compétence de base, c) la pertinence de l'objectif d'apprentissage avec *SK* et *KD*, d) la pertinence de la matière avec *SK* et *KD*, e) la pertinence de l'objectif d'apprentissage avec la matière, f) la clarté de l'objectif d'apprentissage, g) la clarté de la transmission de matière, h) la cohérence de la transmission de matière, i) l'attractivité de la transmission de matière, j) la conformité de la matière, k) l'adéquation du niveau et de difficulté de la matière, l) les avantages de la matière, m) l'attractivité de la matière, n) le renouvellement de la matière, o) le profondeur de la matière, p) la vérité de la matière, q) la possibilité de la matière présentée à provoquer les apprenants de penser scientifiquement, r) la conformité du champ d'application de la matière, s) l'intégralité de la matière, et t) la conformité de la matière avec l'évaluation. Ayant évalué tous ces indicateurs, l'expert de matière donne le pourcentage de l'évaluation de 85%. Ce pourcentage fait partie de la catégorie « excellente ». Basée sur cette évaluation, le logiciel pédagogique du jeu de serpents et échelles pouvait être appliqué après l'étape de la révision.

Le jeu de serpents et échelles est également validé par les experts de média. Cette validation a pour but de savoir la qualité du logiciel pédagogique développé au niveau de l’affichage. Cette validation est effectuée en deux reprises. La validation évalue dix-sept indicateurs, tels que a) la clarté des instructions de l’utilisation, la précision du choix de couleur de fond et celui du texte, c) la composition des couleurs, d) la mise en place des boutons, e) la cohérence des boutons, f) la précision de la taille des boutons, g) la précision du style du texte, h) la précision de la police, i) les couleurs du texte, j) la mise en place de l’affichage, k) l’utilisation des images, l) la qualité de l’affichage des images, m) la qualité de l’affichage du logiciel sur l’écran, n) le niveau d’interactivité des apprenants avec le logiciel, o) la rétroaction aux apprenants, p) la présentation des animations, et q) la musique. Ayant évalué ces indicateurs, les experts de média donnent le pourcentage de 80% à la première validation. À la deuxième validation, ils donnent le pourcentage de 87%. Ces deux évaluations font parties de la catégorie « excellente ». Basées sur ces évaluations, nous pouvons appliquer le jeu de serpents et échelles basé sur *l’Adobe Flash CS6* après l’étape de la révision.

La cinquième étape est l’étape de la révision et l’examen du produit. Dans cette étape, nous faisons de la révision du logiciel pédagogique du jeu de serpents et échelles basé sur *l’Adobe Flash CS6*. La révision se base sur les recommandations et les conseils de l’expert de matière et ceux des experts de média. Après la révision du logiciel pédagogique, nous pouvons l’appliquer au cours de l’apprentissage de la compétence d’expression écrite en français. L’examen du jeu de serpents et échelles est effectuée le 15 octobre 2016 à

SMA N 1 Sanden. Le sujet de cette examination est les apprenants de la classe XI IPA 3 qui sont 27 apprenants. Lors de l'application du logiciel, nous utilisons des ordinateurs dans le laboratoire de langue. Chaque ordinateur est employé par deux apprenants car le jeu de serpents et échelles a besoin de deux joueurs au minimum pour chaque étape.

Après l'application du jeu de serpents et échelles lors de l'apprentissage de la compétence d'expression écrite, nous demandons l'évaluation de l'enseignant de SMA N 1 Sanden et les réponses des apprenants de la classe XI IPA 3 de SMA N 1 Sanden auprès de ce jeu. À l'aspect de la matière et de l'enseignement, l'enseignant évalue sept indicateurs, tels que a) la pertinence de la matière avec la compétence de base figuré au curriculum de *KTSP*, b) l'adéquation de la matière à la réalisation de la compétence de base, c) la cohérence des exercices avec la matière et la compétence de base, d) la facilité de la matière à apprendre, e) la possibilité de donner l'autonomie aux apprenants d'apprendre eux-mêmes, f) l'utilisation de la langue et de l'orthographe, et g) la clarté de l'image dans la matière. Ayant évalué tous ces indicateurs, l'enseignant donne le pourcentage de 77,3% qui fait partie de la catégorie « bien ». Quant à l'aspect de média, l'enseignant évalue six indicateurs, tels que a) la clarté des instructions de l'utilisation, b) la composition des couleurs, c) l'affichage du menu, d) le type et la taille du texte, e) la qualité de l'affichage des images, et f) le support de la musique. Ayant évalué ces indicateurs, l'enseignant donne le pourcentage de l'évaluation de 73,3% dont la catégorie est « bien ».

Nous demandons également les réponses des apprenants. À l'aspect de l'apprentissage, ils donnent le pourcentage de 83,7% dont la catégorie est « fortement d'accord », tandis qu'à l'aspect de la présentation de matière, ils donnent le 71,1%. À l'aspect de l'utilisation du logiciel, les apprenants donnent le pourcentage de 86,7%. Basés sur ces résultats, le pourcentage moyen obtenu à partir des réponses des apprenants est 80,5%. Ce pourcentage fait partie de la catégorie « fortement d'accord ».

En considérant tous les résultats de la validation de l'expert de matière et celle de média, de l'évaluation de l'enseignant, et les réponses des apprenants, nous obtenons le pourcentage moyen de 91,8% dont la catégorie est « excellente ». Cela signifie que le logiciel pédagogique du jeu de serpents et échelles basé sur *l'Adobe Flash SC6* qui est développé dans cette recherche est faisable à utiliser dans l'apprentissage de la compétence d'expression écrite en français des apprenants de la classe XI.

C. Conclusions et Recommandations

Cette recherche a développé le logiciel pédagogique pour l'apprentissage de la compétence d'expression écrite en français des apprenants de la classe XI qui est du jeu de serpents et échelles basé sur *l'Adobe Flash CS6* dont la matière est en particulier « présenter quelqu'un », « les goûts », et « la famille ». L'application du jeu de serpents et échelles est validée par l'expert de matière qui donne l'évaluation en pourcentage de 85%. Ce pourcentage fait partie de la catégorie « excellente ». La validation effectuée par l'expert de média obtient l'évaluation en pourcentage de 87% dont la catégorie est « excellente ».

L'enseignant de français donne le pourcentage pour l'évaluation de la qualité de matière de 77,3% et le pourcentage pour l'évaluation de la qualité de média de 73,3%. Tous ces pourcentages sont dans la catégorie « bien ». Les 27 apprenants de la classe XI IPA de SMA N 1 Sanden donnent l'évaluation de 80,5% dont la catégorie est « fortement d'accord ». En considérant ces résultats, l'application du jeu de serpents et échelles développé dans cette recherche obtient le pourcentage moyen de 80,7%. Ces résultats montrent que le logiciel pédagogique du jeu de serpents et échelles basé sur *l'Adobe Flash CS6* qui est développé dans cette recherche est fiable à utiliser dans l'apprentissage de la compétence d'expression écrite des apprenants de la classe XI.

En considérant tout ce que nous exprimons ci-dessus, nous pouvons proposer des recommandations destinées aux chercheurs ultérieurs comme les suivantes.

1. Il est nécessaire de développer les matières d'apprentissage en ajoutant les autres matières qui sont pertinentes à ceux de précédents.
2. Il faudrait exploiter les autres matières d'apprentissage dans le logiciel pédagogique à partir des matières qui contiennent dans le logiciel.
3. Il faudrait ajouter des points à chaque réponse de l'exercice.